PC WORLD VIỆT NAM
SỐ 06 THÁNG 05.2004
WWW.PCWORLD.COM.VN

# THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ... AN GAME VÀ GIẢI TRÍ

## Thế Giới Game

## Điệp vụ PANDORA

## SPLINTER CELL
### PANDORA TOMORROW

Giá: 7000đồng

SỐ 6 - 05.2004

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
*trong@pcworld.com.vn*

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
*hong@pcworld.com.vn*
Th.S. Lê Trung Việt
*viet@pcworld.com.vn*

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
*trunghai@pcworld.com.vn*

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh, CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
*trangdoan@pcworld.com.vn*
CN. Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
*phathanh@pcworld.com.vn*
CN. Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
*thevinhpcw@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324. Fax: (84.8) 930 4338.
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

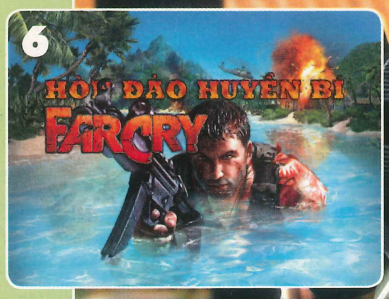
PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

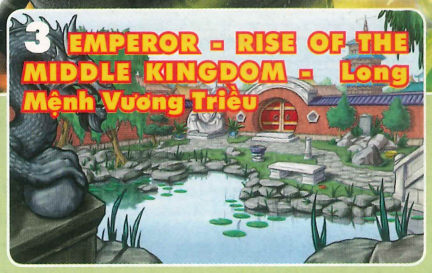
# Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

**02** Thư ban biên tập

## GIỚI THIỆU





## ĐIỂM GAME

**18** Sitting Ducks - Chú vịt vui vẻ

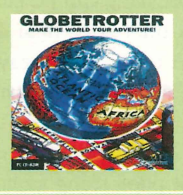
**19** Europa 1400: Gold - Thành phố trong mơ

**20** Battle Mages - Cuộc chiến ma thuật

**21** FireStarter - Xâm nhập thực tế ảo

## CŨ MÀ HAY

**26** Globetrotter - Chuyến du hành kỳ thú




## SẮP PHÁT HÀNH

**22** Black & White 2: Đen trắng tuỳ tâm phần 2

**24** Soldner: Secret Wars - Cuộc chiến bí mật

## TRỢ GIÚP

**29** Hướng dẫn Midnight Nowhere

## PHẦN CỨNG

**30** Loa Altec Lansing: Khi Altec Lansing bắt tay với game

Thư BBT

# Game dành cho máy cấu hình thấp

*Xin chào tòa soạn TGVT-PCW VN, chuyên san Thế Giới Game*

*Sau khi xem qua các số Thế Giới Game, tôi thực sự ngạc nhiên về chất lượng cũng như bài viết của tạp chí này. Có thể nói đây là tạp chí rất phù hợp với những người "ghiền" game. Nhưng tạp chí lại giới thiệu những game có yêu cầu cao mà không phải ai cũng có PC cấu hình mạnh để chơi. Con trai của tôi nói rằng các bạn của nó đọc tạp chí nhưng không thể chơi thử những game trên. Điều này còn làm cho các bậc cha mẹ như chúng tôi gặp phải những đòi hỏi khó đáp ứng từ phía con cái! Cho nên tôi có ý kiến là nên bớt giới thiệu những game đòi hỏi cấu hình cao mà thay vào đó là giới thiệu những game "không cũ mà cũng không mới", phù hợp với PC yếu hơn (200 - 1000 MHz, 2 - 16 MB VRAM; 32 - 128 MB RAM). Tôi nghĩ như vậy nhiều em sẽ có cơ hội "THÂM NHẬP VÀO THẾ GIỚI ẢO" hơn.*

*Còn nữa! Tại sao không tạo một "FAN CLUB" của riêng Thế Giới Game? Bạn đọc sẽ thường xuyên liên lạc và trao đổi kinh nghiệm với nhau về game, về "cheat" hay "trick" trong các trò chơi khó chẳng hạn?....*

*Trên đây là toàn bộ ý kiến của tôi đối với Thế Giới Game. Rất mong được tòa soạn xem xét và hồi âm!*

*Kính thư. **DDung***

Anh Dũng và bạn đọc Thế Giới Game thân mến

Chúng tôi rất hiểu tâm tư của anh, cũng như tâm tư của nhiều bạn đọc Thế Giới Game khác, đặc biệt là các bạn ở các tỉnh, vùng xa không có khả năng trang bị cho mình các phương tiện - thiết bị công nghệ cao phục vụ cho nhu cầu học tập, giải trí của mình trong điều kiện kinh tế còn khó khăn hiện nay.

Đúng như ý kiến của anh Dũng, đa số các game được giới thiệu trên Thế Giới Game đều yêu cầu cấu hình từ khá mạnh cho đến rất mạnh, chiếm khoảng 70 - 80%. Thoạt nhìn, điều này có vẻ như không phù hợp đối tượng bạn đọc của tạp chí là học sinh - sinh viên đang chiếm đa số. Tuy nhiên, khái niệm một PC "mạnh" chỉ là tương đối, bởi một máy PC mới thông thường hiện nay đều có cấu hình "mạnh" trở lên, tức là chip xử lý P4, 128MB RAM, 32-64MB video RAM và 30GB đĩa cứng. Đây là cấu hình thích hợp cho hầu hết tất cả các game được giới thiệu trên tạp chí.

Mặt khác, trong xu hướng chung của các nhà sản xuất game là ngoài kịch bản, thể hiện nội dung cốt truyện của game, còn một điểm rất quan trọng là khai thác tối đa khả năng của phần cứng, nhất là khả năng xử lý đồ hoạ và âm thanh, các game mới đều cố gắng thể hiện tốt nhất ưu thế của công nghệ. Tỷ lệ bạn đọc quan tâm đến những game này rất lớn.

Nhưng chúng tôi cũng không thể bỏ qua một số lượng lớn người dùng đang sử dụng PC đã được mua cách đây 2 - 3 năm trở về trước, được coi là "yếu" để chạy các game mới hiện nay. Chính vì vậy, mục "Cũ mà hay" được nhiều người hưởng ứng mặc dù nó chiếm một phần nội dung khiêm tốn. Trong nỗ lực tăng cường cho mục này, chúng tôi đã gặp không ít khó khăn về việc lựa chọn nội dung theo đúng chủ trương đề ra: "Game cũ nhưng phải hay"; và cũng không phải luôn dễ dàng để có một bản game cũ đã được phát hành trước đây.

Cuối cùng, điều chúng tôi muốn là sẽ cố gắng để tất cả mọi người có thể được chơi, được giải trí trên máy tính của mình, cho dù nó "mạnh" hay "yếu".

Về phía bạn đọc, cũng nên nghĩ đến việc nâng cấp PC của mình để có thể chơi được những game mạnh. Không nhất thiết là cứ phải đầu tư nhiều mới làm được điều này. Tạp chí TGVT - PCW A (phát hành ngày 15 hàng tháng) luôn chỉ dẫn những cách thức nâng cấp PC với chi phí nhỏ nhất nhưng mang lại hiệu quả nhất.

Còn về "Fan Club" cho Thế Giới Game mà anh Dũng và nhiều bạn đọc đề cập thì các bạn có thể yên tâm. Đây là một phần trong kế hoạch của website www.pcworld.com.vn. Vấn đề chỉ là thời gian. Chúng tôi hy vọng sẽ đáp ứng yêu cầu này của rất nhiều bạn đọc trong nửa năm cuối 2004.

Chúc các bạn chơi thật vui, thật lành mạnh với Thế Giới Game, và đừng quên thường xuyên trao đổi, chia sẻ với chúng tôi.

*Cảm ơn anh Dũng và các bạn đã quan tâm.*

## GIẢI MAY MẮN ĐỢT 4

Lần thứ tư, BBT tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam đã rút thăm chọn ra 10 bạn đọc Thế Giới Game may mắn để trao giải thưởng là bộ game "**HALO: COMBAT EVOLVED**". Sau đây là danh sách các bạn trúng giải:

**1. NGUYỄN HỮU NHÂN**
29 tuổi, nam, công nhân
C14/20 Tân Trúc, Q. Bình Chánh, TP.HCM

**2. LÊ MINH QUÂN**
17 tuổi, nam, học sinh
47B Tăng Bạt Hổ, F.11, Q. Bình Thạnh, TP.HCM

**3. TRẦN TRUNG KIÊN**
17 tuổi, nam, học sinh
24/C2 Thành Thái, F. Bình Khánh, Long Xuyên, An Giang

**4. NGUYỄN TUẤN DŨNG**
44 tuổi, nam, kỹ sư
P. Kế Hoạch, Cụm cảng hàng không miền Bắc, Hà Nội

**5. PHAN HUỲNH NGUYÊN DUY**
17 tuổi, nam, học sinh
246 Lưu Hữu Phước, F.15, Q.8, TP.HCM

**6. TĂNG TRẦN TUẤN TÚ**
23 tuổi, nam, CNV
305/7 Trần Phú, F.8, Q.5, TP.HCM

**7. NGUYỄN PHI LONG**
22 tuổi, nam, sinh viên
595/303cc 88 CMT8, F.15, Q.10, TP.HCM

**8. HOÀNG KIM SƠN**
15 tuổi, nam, học sinh
38/28 Lê Trọng Tấn, F. Tây Thạnh, Q. Tân Phú, TP.HCM

**9. VÕ THỊ NGỌC ANH**
20 tuổi, nữ, sinh viên
Lô 4E2, Lưu Quý Kỳ, Q. Hải Châu, TP. Đà Nẵng

**10. PHAN BÌNH NGUYÊN**
21 tuổi, nam, sinh viên
15/33 (mới) Nguyễn Trường Tộ, Huế

Chúc mừng các bạn trúng giải và mong các bạn sớm liên lạc với tòa soạn TP. HCM để nhận phần thưởng (Riêng bạn Nguyễn Tuấn Dũng liên lạc với VP Hà Nội).

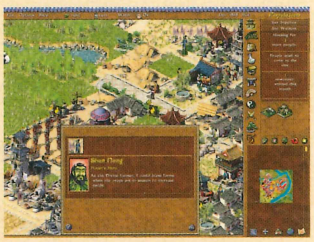
LÊ MINH NHẬT: Em sẽ có thêm những giây phút giải trí bổ ích sau giờ học.

NGUYỄN ĐỨC TRUNG DŨNG: Tôi sẽ mang theo phần thưởng này trong chuyến du học Nhật Bản tới.

# Emperor
# Long Mệnh Vương Triều
## Rise of the Middle Kingdom

| EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sierra Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | BreakAway Games |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 09/09/2002 |
| ESRB | Everyone |
| DUNG LƯỢNG | 2 CD |
| CẤU HÌNH | PIII 400 MHz+, 64MB RAM+, VGA 16MB, HDD 600 MB, Windows 98/Me |

Emperor - Rise of the Middle Kingdom, một thành viên trong loạt game xây dựng khá thành công do Impressions Games sản xuất và được phát hành bởi Sierra Entertainment. Tuy nhiên, vì bận tập trung nhân lực cho phiên bản game Lord of the Realm III (hiện đã có tại Việt Nam) nên Impressions đã ủy quyền lại cho Break Apart, hãng từng hợp tác trong phần mở rộng Pharaoh là Cleopatra, đảm nhiệm việc phát triển. Break Apart cũng khá nổi tiếng với một số game như Tropico: Paradise Island; Waterloo: Napoleon's Last Battle; Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory... Nếu bạn đã từng bị cuốn hút bởi vẻ huyền bí của Pharaoh, Ceasar hay Cleopatra; hoặc bạn đã không ngại ngồi hàng giờ để quản lý thành phố và dân chúng của mình trong Zeus, Poseidon thì chắc chắn bạn sẽ không thể nào cưỡng lại được sức hấp dẫn của RotMK.



Hãy biết cách sử dụng bảng điều khiển thật hữu ích...

## Nội dung

Đất nước Trung Hoa cổ đại với hàng ngàn năm lịch sử, là một trong những nền văn hóa lâu đời và đặc sắc nhất trên thế giới, đã được tái hiện thật sống động trong RotMK. Từ thuật phong thủy cổ truyền đến nghề dệt lụa nổi tiếng, từ những vị thần đặc trưng của Trung Hoa như Nữ Oa (Nu Wa), Thần Nông (Sheng Nong)... cho đến kiến trúc, nghề nông, công nghiệp... đều được thiết kế một cách sắc sảo và chi tiết. Trong vai trò là người xây dựng và quản lý, bạn có toàn quyền quyết định sự sống còn của vương quốc mình. Công việc duy nhất của bạn sẽ là xây dựng một tiểu vương quốc có lề lối, có tổ chức và quan trọng nhất là phải thịnh vượng. Bạn phải làm sao cho dân chúng yêu mến bạn, nếu không, họ sẽ bỏ đi và tất nhiên, một vương quốc không dân thì chỉ là một vùng đất chết.

Game cho bạn quyền lựa chọn triều đại trị vì trong lịch sử Trung Hoa cổ đại. Mỗi triều đại được chia thành từng giai đoạn nhỏ, đây chính là một trong những yếu tố giúp bạn giảm đi một số khó khăn khi cai trị vương quốc. Đầu tiên, bạn sẽ được giao cho một vùng đất trống, bạn có thể xây dựng tùy thích theo thiết kế riêng của mình, miễn sao đáp ứng đầy đủ những yêu cầu mà game đặt ra. Game không quy định thời hạn cho các yêu cầu, nhưng càng kéo dài thì thành phố của bạn càng có nguy cơ suy sụp, nhưng quan trọng hơn cả là sẽ

Dệt lụa – nghề nổi tiếng của đất nước Trung Hoa.

gây cho bạn cảm giác nhàm chán. Theo tôi, cách tốt nhất để quản lý tốt tiểu vương quốc của mình và không gặp phải cảm giác chán nản là bạn hãy làm theo chỉ dẫn mà khi bắt đầu mỗi giai đoạn, game sẽ cung cấp cho bạn. Đây là một bảng hướng dẫn khá chi tiết - vùng nào nên xây nhà ở, nơi nào sẽ là khu công nghiệp...

Bên phải màn hình là bảng điều khiển dành cho người chơi. Khi click vào icon hình ảnh, bạn sẽ tìm thấy những thứ mà bạn phải xây dựng như nhà cửa, công nông nghiệp, giải trí, tôn giáo, quân đội. Nếu đáp ứng đầy đủ nhu cầu của dân chúng, khu nhà ở sẽ được nâng cấp dần, điều này đồng nghĩa với việc cư dân mới sẽ tìm đến định cư ở vương quốc của bạn ngày càng đông.

Phía trên cùng của bảng điều khiển là nơi mà bạn có thể xem nhu cầu chi tiết của từng hộ dân trong từng lĩnh vực. Khi click vào một trong các thanh này, những thứ không liên quan sẽ biến mất, trên màn hình lúc này chỉ còn lại lĩnh vực mà bạn chọn. Chẳng hạn, bạn chọn theo dõi tình hình y tế thì trên màn hình chỉ còn hình ảnh của những "y quán" và đại phu (tương tự như bác sĩ ngày nay) đang đi vòng quanh thành phố mà thôi. Ở mỗi ngôi nhà sẽ có những cột báo hiệu, tùy lĩnh vực mà cột cao hay thấp thể hiện là đủ hay thiếu... Có thể bạn chưa hiểu rõ lắm về phần này, nhưng khi chơi, chắc chắn bạn sẽ dễ dàng nắm bắt. Một điều khác biệt là với lĩnh vực tôn giáo, ngoài việc xem tình hình tôn giáo của cả thành phố, bạn còn có nhiệm vụ cúng kiếng các vị thần nữa. Nếu không thờ phụng các vị thần này - cụ thể hơn là dâng cho họ một trong số sản phẩm mà vương quốc của bạn làm ra - họ sẽ nổi giận và điều gì sẽ xảy ra? khi chơi game bạn sẽ biết.

Phía dưới cùng của bảng điều khiển là những icon của bảng nhiệm vụ, bảng thông báo, tình hình ngoại giao với các nước khác; đáng chú ý trong phần này chính là tình hình ngoại giao. Ở những giai đoạn đầu, vương quốc của bạn chưa thông thương với thế giới bên ngoài, chủ yếu mang tính tự cung tự cấp. Trải qua một số giai đoạn tiếp theo, khi sản phẩm công nông nghiệp của vương quốc bạn đã khá phong phú thì các nước láng giềng sẽ tự động xuất đầu lộ diện. Lúc

này, công việc của bạn là chọn icon hình quả địa cầu để mở ra bản đồ ngoại giao, sau đó chọn nước láng giềng nào cần thông thương và gửi đến họ một số tặng phẩm gọi là quà ra mắt. Khoảng vài tháng sau khi nhận quà, đối tác sẽ gửi cho bạn thông điệp cảm ơn và bạn chỉ còn hoàn thành công việc cuối cùng là ký hợp đồng mua bán với họ. Bạn nên lưu ý rằng để dễ dàng chiếm được cảm tình của đối tác, cũng như có thể nhanh chóng có được sự hợp tác làm ăn với họ, bạn cần click vào đối phương xem họ có gì và cần gì. Chắc chắn cái mà họ thiếu chính là một trong những sản phẩm mà vương quốc của bạn đang sản xuất đấy! Đến đây thì có lẽ bạn cũng hiểu nên tặng gì cho đối tác rồi phải không?

Nhân dân Trung Hoa cổ đại trong game là những người rất hiền hòa, chí thú làm ăn, nhưng họ cũng là những người chủ khó phục vụ. Yếu tố quan trọng đầu tiên mà bạn cần cung cấp cho họ là một ngôi nhà với đầy đủ tiện nghi, bởi mọi người đều tâm niệm rằng có an cư thì mới lạc nghiệp. Bạn đừng hiểu lầm đầy đủ tiện nghi ở đây là nhà cửa phải có trang thiết bị hiện đại, mà chính là sự đáp ứng đầy đủ nhu cầu của dân chúng trong các lĩnh vực. Thông thường, mỗi hộ dân cần có nước, thức ăn, an ninh, sửa chữa, cũng như một số nơi để giải trí và thờ cúng. Về sau, khi ở những giai đoạn tiến bộ hơn, bạn cần phải trang bị kiến thức và cả quân đội cho tiểu vương quốc của mình! Vương quốc của bạn sẽ luôn tấp nập người qua lại, dân số càng đông thì bạn sẽ càng cảm thấy hứng khởi trong việc xây dựng và quản lý! Bạn phải thực hiện đầy đủ những công việc của một người cai trị, nếu đời sống nhân dân sa sút thì dân chúng của bạn sẽ bỏ đi và vương quốc sẽ lâm vào cảnh thiếu nhân lực. Đây là một trong những điều tối kỵ mà bạn không được vấp phải. Bạn sẽ thích thú khi thấy những chiếc xe cung cấp thức ăn đi ngang qua thì những dãy nhà được nâng cấp hàng loạt. Một điều quan trọng nữa khi xây dựng khu dân cư là bạn phải chú ý đặt khu chợ tại một vị trí hợp lý, sao cho hành trình của những chiếc xe thức ăn là một vòng khép kín. Việc này không chỉ cần thiết trong vấn đề cung cấp lương thực, thực phẩm mà cả trong các khâu khác như sửa chữa, cung cấp nước, tôn giáo, y tế, giáo dục... Vì nếu để nhân viên của các ngành này đi lung tung, không có trật tự thì khu dân cư của bạn sớm muộn gì cũng xảy ra tình trạng cháy nhà hoặc thiếu thức ăn, thậm chí không biết đến thờ cúng là gì, dịch bệnh có thể nảy sinh. Có lẽ bạn sẽ nghĩ để giải quyết vấn đề này đâu có gì khó, chỉ việc xây thật nhiều chợ, y quán, trạm cung cấp nước..., thế là xong! Vâng, tôi cũng đã từng làm như vậy khi quản lý vương quốc của mình, quả thật tình

Chợ – nơi cung cấp nhu cầu thiết yếu cho dân chúng

Dân chúng đông đúc, mùa màng bội thu

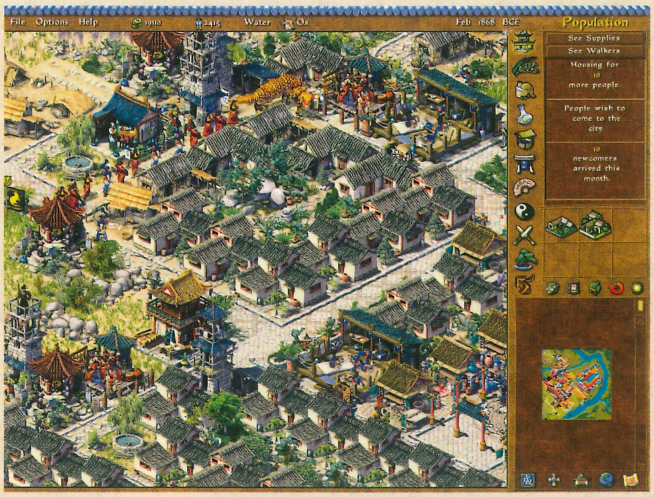
hình có cải thiện nhưng vương quốc bé nhỏ của tôi loạn cả lên, bởi người qua kẻ lại tấp nập, thậm chí còn lâm vào tình trạng thiếu nhân công nữa đấy! Cách tốt nhất để giải quyết vấn nạn này là hãy quy hoạch vương quốc. Mỗi lĩnh vực chỉ cần một trụ sở ở từng khu dân cư. Game có hỗ trợ cho người chơi một công cụ đắc lực trong quy hoạch, đó là chốt chặn hay block. Với chốt chặn này, những người bán thức ăn, đại phu, an ninh hay các nhân viên chữa cháy không thể đi qua khu vực khác, và chỉ những người vận chuyển hàng hóa mới có thể ngang nhiên đi lại giữa các khu vực mà thôi. Bạn dễ dàng tìm thấy chốt chặn này ngay trên bảng điều khiển; còn vị trí đặt chốt chặn này như thế nào thì bạn hãy tự khám phá.

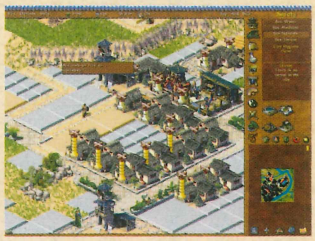
Như vậy ai bảo những trò chơi này không có giá trị giáo dục? Đây là một bài học tuyệt vời cho những suy luận logic và những tính toán khoa học được thể hiện hết sức sinh động, cụ thể...

## Một vài điểm cần lưu ý

Trước hết, bạn hãy nhớ dân chúng là tế bào của xã hội hay rõ ràng hơn, dân chúng chính là sinh mạng của vương quốc. Vì vậy, hãy hết sức quan tâm đến dân chúng qua các cấp độ đòi hỏi trong khẩu phần ăn mà chợ cung cấp. Bạn có thể tìm hiểu các cấp độ này khi click vào chợ và cũng có thể điều chỉnh cho phù hợp với nhu cầu của dân chúng cũng như khả năng mà bạn có thể cung cấp. Hãy nhớ "Có thực mới vực được đạo"!

Ngoài đời sống vật chất, dân chúng của bạn cũng rất cần đến đời sống tinh thần. Như bạn đã biết, người dân Trung Hoa luôn quan tâm đến việc thờ cúng các thần linh, và trong RotMK các vị thần này cũng có ảnh hưởng không nhỏ đến vương quốc nhỏ bé của bạn. Hàng tháng, hãy thay mặt toàn dân thờ cúng, chú ý xem thái độ của các vị thần để biết nên cúng lễ ai trước, nếu không thì nguy cho bạn đấy. Mỗi vị thần trông coi một lĩnh vực trong đời sống của vương quốc, hãy xem đó là thần gì để dâng lễ vật nào cho thích hợp. Ngoài ra, hàng năm, bạn cũng có thể tổ chức lễ Tết để dân chúng cùng vui chơi.



Lễ Tết với lân-sư-rồng là điều mong đợi hằng năm...

Một số nước láng giềng đôi khi sẽ yêu cầu bạn cung cấp cho họ một số sản phẩm vô điều kiện, hãy cố gắng đáp ứng những nhu cầu này càng sớm càng tốt để đảm bảo mối bang giao, cũng như tránh tình trạng chiến tranh có thể xảy ra.

Điều cuối cùng và cũng là điều quan trọng nhất mà tôi muốn gửi đến bạn là hãy chú ý cách ly khu vực nhà ở với khu vực công nông nghiệp. Bởi lẽ rất đơn giản là không ai thích sống gần những nơi ồn ào, ô nhiễm cả. Nếu không, thà dọn đến vương quốc khác còn sướng hơn!

## Đặc sắc và nhược điểm

Trong phiên bản mới này Emperor thật sự làm chúng ta kinh ngạc về sự cách tân so với các bậc tiền bối. Thay đổi đáng kể nhất chính là đồ họa, phải nói là rất đẹp. Phông chữ trau chuốt, dễ nhìn hơn. Guideline mà game đưa ra cho người chơi ở mỗi màn mới cũng là một điểm hay của RotMK. Một phần khác cũng đáng chú ý chính là mục chơi mạng, đây là cải tiến chưa từng có trong dạng game xây dựng thuộc trường phái "Sierra". Ở mục chơi mạng này, mỗi người chơi quản lý tiểu vương quốc của mình và có nhiều cách để chọn chiến lược cai trị: cộng tác, cạnh tranh hay chinh phạt bằng quân sự. Tuy nhiên, dạng game xây dựng đòi hỏi rất nhiều thời gian, nên việc chơi mạng không thích hợp lắm. Ngoài ra, game còn cho phép nâng độ phân giải lên đến 1024x768 so với các phiên bản trước chỉ là 800x600, mở rộng tầm quan sát và tăng cường khả năng quản lý. Quân sự chỉ có vai trò thứ yếu nhưng Sierra đã cố gắng đem đến cho người chơi sự dễ chịu khi điều binh khiển tướng. Họ đã cố gắng mô phỏng giống dạng game dàn trận, thêm vào các loại vũ khí công thành, cải tiến quân đội.

Ngoài ra, âm thanh của game cũng là một trong những yếu tố thu hút người chơi. Tiết tấu nhanh chậm cho người chơi biết được sự thịnh vượng cũng như các điềm báo. Hơn nữa khi click vào bất kỳ một người dân nào trong vương quốc, bạn có thể nghe được cảm nghĩ của họ đối với giai cấp trị vì – Minh quân ơi! Hãy lắng nghe tâm tư của dân chúng.

## Kết luận

Emperor - Rise of the Middle Kingdom thật sự là một thành công của Impressions Games, hay nói chính xác hơn là của Break Apart. Với những đặc sắc riêng, RotMK thực sự khẳng định mình trong loạt game xây dựng. Nếu bạn đã mệt mỏi với những màn bắn súng bạo lực hay nhức óc vì game tìm đường, hãy bước chân vào thế giới Trung Hoa cổ đại của RotMK. Trong bài viết này, tôi chưa đề cập đến tất cả những điều thú vị có trong game cũng như những chức năng hiện hữu của game. Vẫn còn đó vô số cánh cửa chưa mở đang đợi bạn, hãy khám phá những điều hấp dẫn phía sau các cánh cửa ấy, biết đâu bạn sẽ chợt nhận ra mình cũng là một người có tài kinh bang tế thế.

**NGỌC LAN**

# HÒN ĐẢO HUYỀN BÍ

# FAR CRY

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

| FAR CRY | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Crytek |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 23/03/2004 |
| ESRB | Mature |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD |
| CẤU HÌNH | PIII 1GHz+, 256MB RAM+, VGA 64MB, HDD 4GB, Windows Me/2000/XP |

Hoàng hôn trong game.

Cách nay 2 tháng, Thế Giới Game 3/2004 đã có bài viết giới thiệu về trò chơi này, nhưng đến khi có dịp chơi thực sự thì tất cả chúng tôi đều đồng ý rằng đây là một trò chơi quá tuyệt vời; nhất là sau khi tìm hiểu sâu hơn mọi ngóc ngách của hòn đảo mà nhà văn chuyên viết truyện khoa học giả tưởng Herbert George Wells (H.G.Wells, 1866 - 1946) đã dựng nên.

Ống nhòm – vật dụng đa năng và là "người bạn đường" không thể thiếu của người chơi.

Nếu ông còn sống, ắt hẳn ông sẽ mỉm cười khi thấy có một ngày các tác phẩm của mình được nhiều người biết đến không chỉ qua phim ảnh mà còn qua các trò chơi giải trí - một lĩnh vực thu lợi nhuận không thua gì điện ảnh. Ông có nhiều tác phẩm đã được chuyển thể thành phim, nhưng đặc biệt có một tác phẩm được dân làm game sử dụng nhiều nhất: "Hòn đảo của bác sĩ Moreau" (The Island of Dr. Moreau). Tác phẩm này kể về một hòn đảo nằm ở nơi hẻo lánh trong vùng biển Nam Thái Bình Dương, tại đây có một vị bác sĩ lập căn cứ thí nghiệm những biến đổi của gen đối với cơ thể sống và điều tệ hại nhất đã xảy ra với ông. Đọc tới đây, nếu các bạn đã và đang chơi Far Cry sẽ tinh ý nhận ra rằng "khung sườn" của trò chơi rất giống ý tưởng từ tác phẩm trên...

## CUỘC PHIÊU LƯU BẤT ĐẮC DĨ

Như đã nói sơ qua ở bài trước, câu chuyện của Far Cry bắt đầu từ nhân vật Jack Carver - một người kiếm sống bằng nghề chở khách du lịch tham quan các hòn đảo thơ mộng và xinh đẹp ở vùng biển Nam Thái Bình Dương. Một ngày kia có một nữ du khách kỳ lạ và bí ẩn, nữ phóng viên Valerie Cortez, nhờ Jack chở đến một hòn đảo không tên trên bản đồ - một căn cứ bỏ hoang của quân Nhật thời chiến - để tham quan. Và tại đây nhiều điều bí ẩn bắt đầu xảy ra: cuộc tấn công của đám người lạ mặt hung dữ, con thuyền của Jack bị đánh đắm, mọi liên lạc với thế giới bên ngoài đều bị cắt đứt, đến cả nữ phóng viên cũng biến mất trong khu rừng bạt ngàn trên hòn đảo. May mắn cho Jack khi anh được Doyle - một người lạ mặt bí hiểm tự xưng là khoa học gia, đề nghị giúp đỡ anh tìm kiếm Valerie và khám phá những điều huyền bí của hòn đảo này. Cơn ác mộng của Jack bắt đầu khi anh dấn thân vào "địa ngục"...

## ĐỒ HỌA - "SÁT THỦ" PHẦN CỨNG

Khung cảnh đẹp, âm nhạc hay và cách chơi pha trộn một ít kinh dị, phiêu lưu mạo hiểm với những pha hành động hồi hộp đến nghẹt thở, đó là những gì mô tả chính xác về Far Cry

Cảnh vật của trò chơi không chê vào đâu được.

(FC). Với một độ dài "kinh khủng" 20 màn (thường rất ít game bắn súng nào đạt tới số lượng màn nhiều như vậy) game cuốn hút người chơi từ đầu tới cuối, khiến bạn không tài nào rời tay và mắt khỏi màn hình được. Điều gì trong game thu hút người chơi đến như vậy? Có nhiều mặt trong game đạt "điểm cao", nhưng điểm "hút hàng" đầu tiên phải kể đến đồ họa.

Khởi đầu trò chơi, người chơi bị "mê hoặc" bởi những khung cảnh tuyệt vời của game: các hàng dừa xanh rì mát mắt, những bãi cát vàng trải dài mời gọi, các khu rừng nhiệt đới đầy hoa lá, cỏ cây, côn trùng và chim chóc bay lượn với "tông" màu rất tươi và sặc sỡ, tạo nên một bức tranh sinh động. Nhưng điều "ấn tượng" nhất có lẽ không chỉ tôi mà các bạn cũng phải công nhận là: hiệu ứng thể hiện "nước" trong game thật đến độ cứ mỗi khi nhìn thấy là bạn phải dừng chân ít giây để chiêm ngưỡng hay thậm chí... nhảy xuống để "bơi" thử! Không chỉ có cảnh ngoài trời (outdoor) được dịp "khoe" sắc, nội cảnh (indoor) cũng không kém cạnh với các hiệu ứng thuộc hàng "đỉnh" như hỗ trợ xử lý nguồn sáng động (dynamic lighting) (tương tự Deus Ex: Invisible War); kỹ thuật đổ bóng bump-mapping tạo nếp nhăn trên bề mặt. Nhờ những hiệu ứng này mà các căn phòng trong game trông thật hơn, đôi lúc còn... "rùng rợn" - nhất là những màn đụng độ với quái vật, luôn có cảnh tranh tối tranh sáng làm tăng thêm sự hồi hộp.

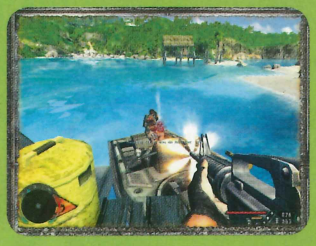
Để đồ họa đạt tới đỉnh cao như vậy phải kể tới "công lao" của CryENGINE - một engine cực kỳ mạnh và đa tính năng (tích hợp hệ thống vật lý, quản lý AI, hiệu ứng...), có khả năng tái tạo những mô hình phức tạp với nhiều vật thể chi tiết. Tuy nhiên, để tránh trường hợp card đồ họa của người chơi bị "vắt kiệt" công suất khi dựng hình 3D và tô màu (lúc này số lượng đa giác sẽ tăng lên rất khủng khiếp), các thành viên của CryTek đã "vắt óc" suy nghĩ và cuối cùng họ tìm ra được lời giải - đó là kỹ thuật Polybump. Với kỹ thuật này số đa giác khi tô màu vẫn bằng với số đa giác khi dựng hình khung mà chất lượng hình ảnh không suy giảm. Bên cạnh chức năng "phục vụ" cho FC, engine này còn được các nhà làm game tính thêm "nước cờ thứ hai": cho thuê. Vâng, khi mà yêu cầu về đồ họa trong game ngày càng "đáng sợ" thì việc có trong tay một engine đa năng và mạnh mẽ để xây dựng game là một phương án "tiết kiệm" chi phí, đồng thời sẽ "sinh lợi" cho nhà phát triển trò chơi sau này. Có lẽ CryTek đã tiên đoán trước được sự thành công của trò chơi cho nên họ dốc sức nghiên cứu ra CryENGINE, và kết quả hiện nay hẳn không cần phải bàn cãi nhiều.

Song dù có cố gắng đến mấy đi chăng nữa, đồ họa vẫn luôn là "sát thủ" của phần cứng! Để có thể tận hưởng hết vẻ đẹp hoàn hảo của trò chơi, cấu hình máy của bạn phải trả một "cái giá" không nhỏ. Có 3 yếu tố chính ảnh hưởng đến hình ảnh và tốc độ trò chơi: CPU, RAM và card màn hình. Trong đó phần card màn hình là "nặng đô" nhất, vì nó lãnh hết phần trách nhiệm xử lý hình ảnh để CPU "rảnh tay" thanh toán những phần còn lại với sự trợ giúp của "anh RAM". Qua một số kiểm nghiệm thực tế về tầm quan trọng của card màn hình đối với FC, tôi nhận thấy: khi sử dụng card MX, trò chơi vẫn chạy được nhưng buộc lòng bạn phải giảm các hiệu ứng xuống mức thấp nhất; khi thay card Ti vào thì đồ họa của game có khá hơn, nó có thể lên được mức "best", nhưng tốc độ khung hình chưa được "mịn" và đôi lúc bị "khựng" ở những cảnh hành động lớn (môi trường rộng, nhiều hiệu ứng, vật thể); và khi gắn "con quái vật" cao cấp 5700 Ultra vào thì không những hình ảnh mà tốc độ xử lý trò chơi cũng "trơn tru" hơn hẳn. Tất nhiên là ngoài card màn hình ra thì không thể thiếu sự góp sức của CPU và RAM (CPU nên từ 1,5 GHz trở lên, RAM càng nhiều càng tốt).

Một loại quái vật khác trong game có khả năng bắn súng phóng lựu và có những cái "tát" nay lửa mất cả nửa bình máu.

## AI - ÁC MỘNG CỦA NHỮNG TAY "PRÒ"

AI - trí thông minh của máy - là một thách thức đối với các gamer bắn súng "chuyên nghiệp". Với kinh nghiệm chơi qua nhiều game bắn súng, theo tôi hiện giờ chỉ có một số ít game đếm trên đầu ngón tay có AI thuộc hàng thông minh, chẳng hạn No One Live Forever 2: A Spy in H.A.R.M's Way và Max Payne 2 là hai game điển hình về mức độ thông minh của máy. Khi



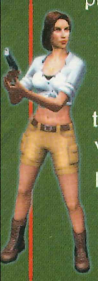
Far Cry xuất hiện, AI của game nhanh chóng chiếm lĩnh vị trí đầu bảng về mức độ tinh khôn của các nhân vật máy. Xuyên suốt 20 màn chơi cực kỳ lớn của game, người chơi sẽ có dịp đụng độ với nhiều loại nhân vật khác nhau, và các nhân vật này sẽ có những cách hành xử rất thông minh: chỉ cần nghe một tiếng động lạ (dù rất nhỏ) như tiếng lá sột soạt, tiếng công tắc đèn pin hay âm thanh lội nước bì bõm là chúng đã cảnh giác cử người do thám ngay lập tức những vị trí khả nghi; khi gặp nguy hiểm các nhân vật máy sẽ phân chia nhiệm vụ: có tên lo chạy đi báo động, kẻ thì gọi trực thăng hoặc canô yểm trợ (những thứ khó chịu nhất trong trò chơi), những tên còn lại họp thành nhóm bao vây mục tiêu và bất chợt tấn công từ nhiều phía; phải công nhận là chúng biết lựa thời cơ tấn công đúng vào những lúc người chơi mất cảnh giác nhất.

Việc đấu trí đã khó nhưng chưa khó bằng đấu súng. AI thay đổi theo mức thiết lập độ khó mà bạn chọn trước khi chơi. Những tay bắn súng "prồ" nên "thử lửa" chế độ khó nhất (realistic): trong những cuộc đấu súng, phần thắng luôn nghiêng về máy và có thể bạn phải chơi lại một cảnh cả chục lần là "chuyện thường tình". Đụng độ với mỗi loại nhân vật trong game là một lần thu lượm được những kinh nghiệm thú vị lẫn sự hồi hộp trong hành động. Đối đầu với lính, bạn học được sự cảnh giác đề phòng từ mọi phía, học được cách tấn công chúng bằng những cách khác nhau. Còn khi giáp mặt với quái vật, bạn có được cảm giác hồi hộp đan xen một chút sợ hãi và học được cách... bỏ chạy thật nhanh khi cần thiết. Nhiều người vẫn nghĩ rằng quái vật là loài sinh vật to xác, ngu ngốc và chậm chạp, điều đó đúng với một số game nhưng với FC thì không: chúng phản xạ cực kỳ nhanh nhẹn và không chỉ có những cái "tát" này lửa mất cả nửa "bình máu" mà chúng còn biết sử dụng vũ khí để tấn công. Đôi lúc, chúng còn biết ngụy trang bằng cách "tàng hình"!

## NHÂN VẬT TRONG GAME

### JACK CARVER

Nhân vật chính của trò chơi, một người kiếm sống bằng nghề chở khách du lịch tham quan các hòn đảo, trở thành người hùng bất đắc dĩ trong cuộc phiêu lưu... từ trên trời rơi xuống.



### VALERIE CORTEZ

Nữ phóng viên có cá tính mạnh mẽ, kiên trì theo đuổi việc khám phá sự thật trên hòn đảo bí ẩn không tên. Việc điều tra chưa đi tới đâu thì cô bị đám lính đánh thuê bắt làm tù binh, thế là "người hùng" Jack phải nhập cuộc giải cứu người đẹp.

### HARLAN DOYLE

Khoa học gia làm việc cho tập đoàn Krieger và là một nhà khoa học tài giỏi trong lĩnh vực di truyền gien, đóng vai trò quan trọng trong dự án điên khùng của Krieger. Tuy nhiên, Doyle là một người rất "khó hiểu", che giấu những bí mật rất tài tình.

### DR. KRIEGER

Khoa học gia nổi tiếng của W.H.O, từng làm việc ở châu Phi trong ngành di truyền học. Sau đó ý tách ra thành lập công ty chuyên nghiên cứu về biến đổi gien trên cơ thể sống. Luật pháp nghiêm cấm thí nghiệm trên con người, nên Krieger tìm đến một hòn đảo hẻo lánh tại vùng biển phía Nam Thái Bình Dương, lập căn cứ riêng. "Cơn ác mộng" của loài người bắt đầu.

### RICK CROW

Với kinh nghiệm của một cựu binh từng tham chiến nhiều nơi, y được Krieger trọng dụng, cất nhắc làm chỉ huy đám lính đánh thuê bảo vệ pháo đài với nhiệm vụ không cho bất kỳ kẻ lạ mặt nào xâm nhập hòn đảo "địa ngục".

## CÁC MÓN "ĐỒ CHƠI" HỮU DỤNG

Tuy độ khó của game có thể nói nhiều lúc vượt quá khả năng của bạn (đôi lúc đến mức phi lý), nhưng để tồn tại, người chơi không chỉ "nhanh tay, lẹ mắt" mà họ còn cần sự giúp sức của các vật dụng hữu ích. Đứng đầu "danh sách" các món "đồ nghề" trợ giúp cho bạn là chiếc ống nhòm đa năng: không chỉ nhìn xa mà nó còn có khả năng "bắt hình" các mục tiêu và chuyển tải chúng vào màn hình rada để bạn tiện theo dõi (những mục tiêu ẩn núp kỹ và khuất thì ống nhòm không thể "bắt" được, bạn cần lưu ý điều này khi chơi). Ngoài ra, nó còn có thể "thu tiếng" các cuộc trò chuyện từ xa, phát hiện các mục tiêu tàng hình. Vật hữu dụng kế tiếp là rađa, nó có hai phần: màn hình hiển thị (dựa vào ống nhòm để định vị mục tiêu) và cột cảnh báo, từ đây người chơi có thể nắm được tình hình xung quanh.

Vật dụng hữu ích nữa chính là các phương tiện vận chuyển. Game có ba loại: không, thủy và bộ. Phần thủy và bộ không có thay đổi gì so với bản demo - vẫn là xe jeep và canô nhưng bạn đừng vội coi thường chúng,

Khung cảnh tuyệt vời của trò chơi khiến các gamer bị "mê hoặc".

vì ở những màn sau của trò chơi khung cảnh rất lớn và có độ nguy hiểm vô cùng cao, việc có được một phương tiện di chuyển là hết sức quí giá. Về phần "bay lượn", đúng như dự đoán của chúng tôi ở bản demo, bạn sẽ không thể nào tìm được một chiếc máy bay để "dạo cảnh", mà thay vào đó chỉ được một "con diều bay" (hang glider) dùng để bay từ bờ bên đây sang bờ bên kia.

Vũ khí là những thứ hữu dụng cuối cùng không thể thiếu (bạn được mang tối đa 4 loại vũ khí cùng lúc). Game cung

## KINH NGHIỆM **XƯƠNG MÁU**

- Bắn nhau trong game rất khó "xơi", bạn phải tập cho mình trở thành một xạ thủ nhanh nhẹn và chính xác: bắn phát đầu tiên phải hạ gục được máy vì lúc đó chúng chưa xác định được vị trí của bạn.
- Súng tỉa trong game rất khó bắn chính xác khi đứng và ngồi vì nó có độ rung rất cao, nên sử dụng chế độ nằm.

Khi chiếc canô của bạn bị "mắc kẹt" trên bờ hãy đẩy nó xuống nước lại!

- Một số chỗ như lỗ thông gió bắn "bể" được, hãy tận dụng những nơi này để tránh nguy hiểm.
- Bạn nên có trong "túi" một khẩu súng hãm thanh, một khẩu cận chiến hai chế độ bắn (M4 Karabiner là loại hữu dụng nhất), một khẩu súng tỉa, khẩu còn lại thì tùy ý.
- Cố gắng giữ chiếc xe (hoặc canô) cho đến khi nào bạn không thể dùng nó để đi tiếp được nữa, vì các màn sau rất "găng", đi bộ dễ chết.
- Kính hồng ngoại cũng có khả năng nhìn thấy những vật vô hình tương tự như ống nhòm.

cấp cho người chơi nhiều loại vũ khí hiện đại như: P90 SMG, M4 Karabiner, OICW, AW50 Sniper...; trong đó, khẩu M4 Karabiner là loại được dùng thường xuyên nhất vì không chỉ có hỏa lực mạnh mà còn cho phép bắn theo hai chế độ: liên thanh và từng phát (rất ít loại súng trong game có hai chế độ bắn này).

### KHUYẾT ĐIỂM

Nói về điểm yếu của game thì hầu như FC có rất ít. Có lẽ vấn đề mà nhiều người than phiền nhất chính là game không có chế độ lưu nhanh (Quicksave), mặc dù trong game có những điểm lưu cố định (checkpoint), nhưng với một màn có độ lớn (lẫn độ khó) kinh khủng mà chỉ có ít điểm "checkpoint" thì FC thực sự là một "cơn ác mộng" với các gamer. Ngay sau khi game ra mắt được vài ngày, Ubisoft đã lên tiếng họ sẽ tung ra bản vá có thêm tính năng Quicksave vào giữa tháng tư này (trước đó đã có bản patch cải thiện một số lỗi chơi mạng và lỗi nạp game làm treo máy khi nhấn Enter hai lần). Thật đáng tiếc cho các gamer đã hoàn tất xong trò chơi một cách "khổ sở" mà không có chế độ trên.

Ngoài ra, AI và đồ họa của game cũng vướng một số lỗi nho nhỏ như: đôi lúc các nhân vật máy bị kẹt không biết tìm đường khác để đi, mép nước đôi chỗ làm không được tự nhiên, không thể hiện được dấu chân khi đi từ dưới nước lên (khuyết điểm mang từ bản demo qua), xác chết không nổi lềnh bềnh trên mặt nước mà nằm... ngay đơ!

### CHƠI MẠNG CHỈ TRUNG BÌNH

Nếu như phần chơi đơn của game rất xuất sắc thì mục chơi mạng của FC có thể nói chỉ đạt mức trung bình. Game có rất ít chế độ chơi mạng: Free For All (hay còn gọi là chế độ Deathmatch), Assault (tương tự cách chơi cướp cờ - Capture the Flag) và TDM (Team Deathmatch). Số lượng màn chơi dành cho phần mạng cũng rất ít (khoảng 11 màn dành cho 3 chế độ chơi). Việc tìm kiếm đối phương trong mục chơi mạng khá "phê", vì khung cảnh vô cùng rộng lớn mà các loại xe và canô hầu như ít xuất hiện. Cũng may là người chơi có thể định vị đối phương không chỉ qua ống nhòm, rađa, mà còn nhờ sự phản chiếu ánh sáng từ kính ngắm trên súng - một điểm khá hay của game. Hi vọng rằng trong thời gian tới, nhà phát triển game sẽ tung ra thêm các phần chơi mới nhằm thu hút hơn nữa sự chú ý của các fan chơi mạng.

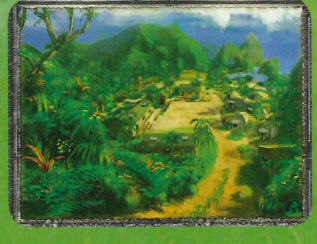
Và cuối cùng, không thể không nhắc tới sự đóng góp của âm thanh trong thành công chung của trò chơi. Các bản nhạc của game theo nhìn nhận là khá hay (và theo tôi, bài nhạc menu game là cuốn hút nhất), chúng thay đổi nhịp điệu theo từng trạng thái hành động đang diễn ra: bình thường thì âm nhạc trầm lắng, bạn có thể nghe được tiếng sóng biển rì rào, tiếng lá xào xạc..., khi tới cảnh "action" thì tiếng nhạc trở nên dồn dập với tiết tấu tăng nhanh, tạo cảm giác hồi hộp. Nói chung phần "tiếng" của tổng thể trò chơi không có gì đáng phải phàn nàn.

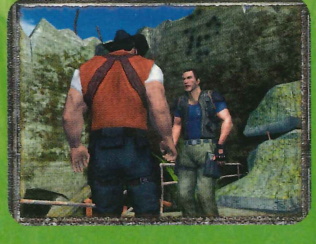
### LỜI KẾT

Dù bạn là tay bắn súng "prồ", vượt qua rất nhanh các trò bắn súng, nhưng với Far Cry bạn cần phải học lại từ đầu! Tất nhiên, thử thách chỉ đến khi bạn đối mặt với chế độ chơi khó nhất... Và với Far Cry, một tín hiệu báo động đã được gửi đến phần cứng máy tính: các game đi sau Far Cry sẽ "dễ sợ" hơn nữa!

**HỒNG ÂN**

Hòn đảo của "thiên đường" và "địa ngục"





# ĐIỆP VỤ PANDORA

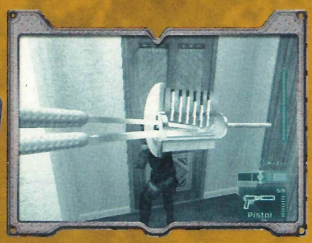
| SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Ubisoft Shanghai |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 23/03/2004 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 4 CD |
| CẤU HÌNH | PIII 1GHz+, 256MB RAM+, VGA 64MB+ (Geforce 3+), HDD 2,5 GB, Windows 98/Me/2000/XP |

Sau những thành công vang dội trong năm 2003 - đoạt hai giải thưởng quan trọng: game console hay nhất trong năm và game có cách chơi hay nhất do AIAS (Viện Khoa Học và Mỹ Thuật Tương Tác) trao tặng - chàng Sam Fisher của chúng ta lui vào "bóng tối" một khoảng thời gian ngắn (hơn một năm). Và nay, khi nhận được "chỉ thị" của "tổng hành dinh Ubisoft", Sam Fisher đã "tái xuất giang hồ" với những nhiệm vụ mới đầy khó khăn và thử thách.

## "PANDORA TOMORROW"

Kỳ này, Sam Fisher được tổ chức của mình – Third Echelon - phân công theo dõi dấu vết của Suhadi Sadono, một thủ lĩnh phiến quân, vì y có trong tay thứ vũ khí sinh học vô cùng nguy hiểm mà người ta chỉ biết đến với tên là "Pandora Tomorrow". Và một khi những yêu sách mà Sadono đưa ra không được đáp ứng, hắn sẽ là mối đe dọa đối với hòa bình toàn cầu. Nhiệm vụ của Sam là theo dõi tên này và tiêu hủy thứ vũ khí đáng sợ đó bằng chính kỹ năng của bản thân mà không có sự trợ giúp nào của tổ chức, trừ việc giữ liên lạc hướng dẫn anh làm nhiệm vụ. Điệp vụ Pandora bắt đầu...

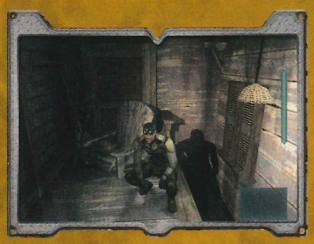
Phần đồ họa trong SC 2 nhỉnh hơn phần đầu rất nhiều



Ném đồ dụ đối phương vào bẫy!

## ẤN TƯỢNG BỞI PHẦN NGHE, NHÌN

Thấy gì qua lần trở lại này của Sam Fisher? Về mặt đồ họa, có thể nói phần tiếp theo khá hơn phần đầu rất nhiều. Mô hình các nhân vật, nhất là chàng Sam của chúng ta giờ đây trông chi tiết và sắc nét hơn hẳn. Nhưng có lẽ các bạn cũng đồng ý với tôi rằng khung cảnh trò chơi mới chính là phần ấn tượng



Một cảnh trong nhiệm vụ tại Indônêxia – nơi có đồ họa đẹp nhất trong trò chơi

nhất. Với 8 nhiệm vụ vừa (ngắn hơn phần đầu về số lượng lẫn chiều dài của màn), phần chơi đơn của game dẫn dắt bạn "du lịch" qua các nơi như: Indônêxia, Israel, Pháp và Mỹ. Trong đó, các nhiệm vụ tại Indônêxia chiếm phần lớn và đây cũng là nơi đồ họa được đánh giá là đẹp nhất trong trò chơi. Những đồng cỏ lay động theo gió và bị "đè bẹp" mỗi khi bạn di chuyển trông rất thực. Các hiệu ứng bóng đổ, ánh sáng được dùng nhiều và thực hiện rất công phu (vì hầu hết các nhiệm vụ diễn ra trong cảnh tranh tối tranh sáng, mờ ảo và đôi lúc... tối thui!). Hiệu ứng nước được Ubisoft khá chăm chút, thể hiện tốt được sự khúc xạ ánh sáng, làm cho hình ảnh bị biến dạng... Không chỉ Indônêxia có cảnh đẹp mà những màn khác cũng có điểm nhấn riêng. Ấn tượng nhất phải dành cho nhiệm vụ diễn ra trên tuyến xe lửa từ Paris đến Nice, một trung tâm du lịch nổi tiếng của Pháp (Paris to Nice Train). Các pha hành động trong màn này diễn ra với tốc độ cao và gây ấn tượng mạnh với người chơi, như hành động leo trèo, đu bám xe lửa rất "thật" của nhân vật chính, chỉ cần một chút sơ sẩy bạn có thể "văng" ngay khỏi chuyến xe đang lao với tốc độ kinh hoàng!

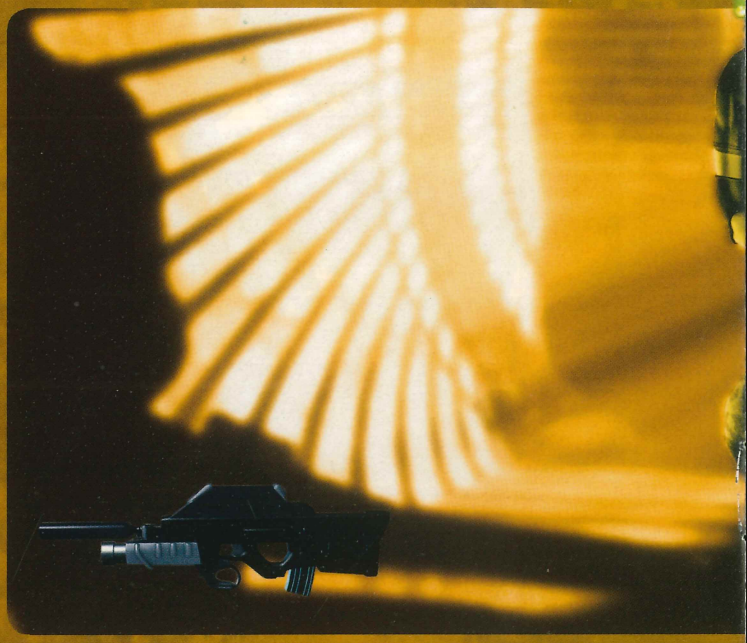
Bên cạnh đồ họa, âm thanh cũng góp phần không nhỏ tạo nên cảm giác "action" nơi người chơi: nhạc thay đổi nhịp tùy theo hoàn cảnh trong game, lúc chậm lúc nhanh, có lúc lại dồn dập liên tục làm người chơi cuống cả lên. Phần giọng nói của nhân vật chính được "cựu binh" Michael Ironside (Topgun, Starship Troopers, Splinter Cell) đảm trách đã thể hiện rất tốt cá tính của Sam Fisher, chỉ tiếc là phần thoại của một số nhân vật khác lại không "thật" ở chỗ thay vì dùng tiếng bản ngữ để trò chuyện (thể hiện đúng thổ ngữ của vùng đó) thì các nhân vật lại nói tiếng Anh. Các phần âm thanh còn lại như tiếng động, tiếng súng... không có gì phải phàn nàn.

## ÍT THAY ĐỔI VÀ THÁCH THỨC KHÔNG CAO

Game vẫn theo "tôn chỉ" của dạng chơi "stealth action" (một "nhánh" rẽ của trường phái game hành động góc nhìn người thứ ba): rình rập, ẩn núp, thoắt ẩn, thoắt hiện và hoàn thành nhiệm vụ với mức tổn thất tối thiểu. Trong Splinter Cell Pandora Tomorrow (SC 2), người chơi rất ít khi phải "bóp cò" súng để giải quyết nhiệm vụ mà thay vào đó bạn cần phải kiên nhẫn phán đoán tình thế và ra tay đúng thời điểm. Khi thực hiện điều này ở một số trò chơi (chẳng hạn như Hitman 2), bạn sẽ nhận được phần thưởng khích lệ nho nhỏ cho việc hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ với ít tổn thất nhất, tiếc là phần thưởng này lại không có trong dòng game Splinter Cell. Tất nhiên, khó có thể nói trong một trò chơi hành động mà bạn lại không dùng đến một viên đạn nào. SC 2 cũng không ngoại lệ, nhưng nó "khá" hơn kẻ tiền nhiệm của nó ở chỗ phần lớn nhiệm vụ trong game rất ít "nổ súng" (với bản đầu thì bạn "action" nhiều hơn). Chàng Sam được huấn luyện đủ kỹ năng cần thiết từ các chiêu "dụ" đối phương vào "bẫy" thường dùng như huýt sáo (chiêu mới chỉ có ở SC 2), ném đồ, di chuyển nhanh gây tiếng động cho tới những pha hành động thú vị, chẳng hạn kẹp cổ đối phương, tấn công bất ngờ, đánh ngất... Có lẽ không chỉ tôi mà các bạn cũng phải đồng tình rằng leo trèo, "hít" tường, đu dây... là những điểm hấp dẫn nhất, làm "mê mệt" người chơi.

Thực ra, ở phần hai này hầu như các "chiêu" dùng ở phần một đều được "bê nguyên xi" sang. Và có lẽ do các chiêu hay đã được khai thác hết trong bản đầu nên phần tiếp theo thật đáng buồn cho những fan hâm mộ, khi họ trông chờ xuất hiện nhiều chiêu thức mới. Thực tế, game có rất ít kỹ năng mới lạ (tuy rất độc đáo): chẳng hạn chiêu di chuyển kiểu SWAT

Xbox System
Xbox Core Console USM
Xbox Anniversary Pure White
Xbox Kasumi-chan Blue LE
Xbox Translucent Green Spring
Xbox Games
PS 2 System
PS 2 Winter
Sony PS 2
PSX DESR-7000
PS 2 Games
VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
UnlimitedEntertainment



rất hữu ích khi chuyển đổi vị trí trong không gian hẹp, hoặc chiêu "búng tường" (khi đang ở trên tường) lên vị trí cao hơn mà trước đây Sam... chưa học được!

Tuy có thêm những tính năng nhằm gây "khó dễ" cho người chơi như: gài bẫy mìn, đặt cảm biến nhiệt, mìn ẩn (chỉ dò được bằng ống nhòm tầm nhiệt), không được báo động quá số lần cho phép của nhiệm vụ..., nhưng độ khó của game, theo đánh giá riêng thì chỉ cao hơn phần một... chút xíu! Tại sao? Có nhiều nguyên nhân trả lời cho câu hỏi này, trước hết là môi trường của game. Phần lớn các màn đều diễn ra trong cảnh... tối thui và câu nói "bóng đêm là bạn của Sam Fisher" quả không sai chút nào. Một khi đã ẩn mình trong bóng tối, bạn có thể điều khiển "cục diện chiến trường" theo ý mình dễ dàng. AI là điểm thứ hai làm cho độ khó của game "suy yếu". Tuy các nhân vật có "thông minh" hơn khi chúng biết gọi điện báo động khi thấy đối phương, nhưng cũng giống như các kỹ

Và P900 - phương tiện liên lạc giữa Sam với tổ chức

năng của Sam, hành động của máy được "rinh nguyên xi" từ bản đầu qua và không có gì thay đổi. Khi bắn nhau, chúng chỉ biết đứng lên ngồi xuống hoặc đứng trân mình trong các cuộc đấu súng mà không biết ẩn núp (có lẽ do máy lúc nào cũng bắn nhanh hơn người nên chúng xem thường chăng?) và chẳng có sự khác biệt về AI giữa mức chơi khó nhất và dễ nhất. Điểm yếu cuối cùng chính là chế độ lưu nhanh (Quick Save). Thông thường ở một số game khi bạn chọn chế độ khó càng cao, ngoài những khó khăn gặp phải, bạn còn bị thử thách bằng việc không được (hoặc rất bị hạn chế) lưu game bất cứ lúc nào bạn muốn (điển hình như Hidden & Dangerous II, Far Cry...), thế nhưng với SC 2 bạn có thể lưu thoải mái bất kỳ lúc nào. Xem ra, phiên bản trên PC dễ hơn rất nhiều so với người anh em trên XBox (chỉ lưu ở những điểm tập kết - checkpoint).

## SỰ CHEN CHÂN "KHÉO LÉO" CỦA QUẢNG CÁO

Ngoài những chiêu "hù" đối phương bên trên, thì Sam Fisher cũng có lúc phải nhờ cậy đến những món "đồ chơi" phòng thân của mình. Giống như phiên bản đầu, "đồ chơi" của Sam Fisher vẫn không có gì thay đổi, bạn sẽ gặp lại ba món đồ thường dùng nhất: khẩu súng lục hãm thanh F7, khẩu SC - 20K đa năng có thể bắn được nhiều loại đạn và ống nhòm nhìn ban đêm. Bên cạnh đó, Sam còn trang bị các thiết bị dùng để hành nghề "ăn trộm" như đồ mở khóa (lock pick), micro ghi âm bằng lazer và camera "siêu" nhỏ (Optic Cable). Nhưng thú vị nhất chính là sự hiện diện của quảng cáo trong game (dù rằng "chiêu" này không phải mới trong ngành công nghiệp game). Nếu tinh ý, khi lần đầu vào game bạn sẽ thấy một nhãn hiệu quen thuộc ở phần menu: Sony Ericsson. Và nhãn hiệu này sẽ "đeo" theo nhân vật Sam Fisher (cũng như các nhân vật khác) trong suốt trò chơi với "lốt" nguy trang thật khéo: đồ nghề liên lạc giữa Sam và tổ chức – hai chiếc điện thoại di động P900 và T637. Được biết trong quá trình thực hiện trò chơi, Sony và Ubisoft đã kí kết với nhau, theo đó chàng Sam sẽ là "người mẫu lăng xê" 2 món "đồ chơi" thời thượng này.

## MẠNG - SỨC SỐNG MỚI CỦA SC 2

Nếu phần chơi đơn không tạo nét đột phá nhiều thì chơi mạng của SC 2 có thể nói là đem lại nguồn sinh khí mới cho game. Với 8 màn chơi chia làm ba chế độ: Neutralization (phá hoại mục tiêu), Extraction (thu hồi vật dụng) và Sabotage (phá hoại mục tiêu bằng thiết bị), người chơi sẽ lựa chọn một trong hai nhóm đối kháng nhau: Shadownet (đột nhập phá hoại) và Argus (bảo vệ mục tiêu). Thử nghiệm với các đồng nghiệp, chúng tôi thấy cách chơi rất vui nhộn và có nhiều điều thú vị: phe Shadownet cực kỳ nhanh nhẹn, "thoắt ẩn thoắt hiện", phần đồ chơi cũng như kỹ năng nhiều hơn phe bên kia, nhưng bù lại không thể hạ

TUYỂN SINH LẬP TRÌNH VIÊN QUỐC TẾ HỌC TẠI ẤN ĐỘ

- Đất nước nổi tiếng trên thế giới về CNTT
- Học tại Thung Lũng CNTT của Ấn Độ: Bangalore, Mumbai
- Môi trường học tập hoàn toàn bằng tiếng Anh
- Thủ tục nhập học nhanh - có khóa tiếng Anh bổ trợ
- Nhập học các tháng 2, 4, 6, 8, 10, 12
- Có nhiều cấp học để lựa chọn: đại học, cao học và tiến sỹ

Nhiều cơ hội làm việc tại Mỹ và các nước Châu Âu khác

Học phí 1000 USD/năm - Phí ăn và ở 1500 USD/năm

Chi tiết xin liên hệ: HANOITC

ĐC: 608 Đường Láng - Hà Nội - ĐT: (84.4) 776 4234 - 776 2587

trong nhiều tính năng thú vị của chơi mạng. Muốn cảm nhận hết sự thú vị thì chính bạn phải nhập cuộc.

## LỜI KẾT

Tuy không có nhiều bứt phá mang lại cảm giác thích thú cho người chơi như phần một đã làm, nhưng SC 2 vẫn có những nét độc đáo, thu hút riêng. Có thể bạn sẽ thích vì đồ họa sắc nét hơn, vì những pha hành động đầy kịch tính..., nhưng hấp dẫn tôi nhất chính là phần chơi mạng. Nếu không có nó, có thể phần tiếp theo này sẽ không được điểm cao. SC 2 là một game khá, đáng để các "cựu binh" lẫn "tân binh" thử qua.

**HỒNG ÂN**

Có những thứ chỉ thấy được bằng ống nhòm tầm nhiệt

thủ đối phương bằng vũ khí mà phải cận chiến tay không và nhiệm vụ của nhóm chính là thâm nhập phá hoại. Còn Argus là một nhóm lính đánh thuê có nhiệm vụ lùng và diệt nhóm kia nên vũ khí có sức sát thương rất lớn, nhưng việc di chuyển cũng như góc nhìn không bao quát bằng (Argus có góc nhìn người thứ nhất trong khi Shadownet ngược lại)... Trên đây chỉ là một

SSP Cyber Club
sspcyberclub.com.vn

SSP-Cyber Club

Câu lạc bộ game online và Internet hiện đại bậc nhất tại Việt Nam

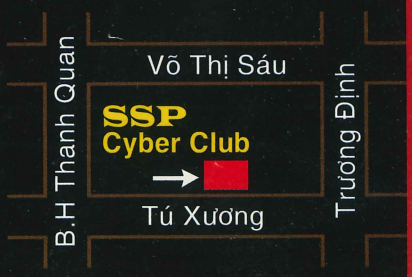
**SSP-Cyber Club** đáp ứng tốt nhu cầu chơi game online và lướt Web tìm thông tin, download dữ liệu của mọi khách hàng:

- Hệ thống máy vi tính số lượng lớn với cấu hình mạnh, hiện đại, màn hình LCD cao cấp cùng đường truyền Internet tốc độ cao, ổn định.
- Đầy đủ các game online và các game "nóng" hiện nay trên thế giới và tại Việt Nam: Warcraft III-TFT, MU online, FIFA 2004...
- Quầy mini bar sang trọng, hệ thống trang thiết bị hỗ trợ tối tân cùng phong cách phục vụ chuyên nghiệp, ấn tượng.
- Cơ hội giao lưu, thi đấu với các game thủ trong và ngoài nước trong không khí sôi nổi, hào hứng.
- Tham gia sinh hoạt và luyện tập trong các "Clan" Warcraft III, FIFA 2004 vừa được thành lập để chuẩn bị cho World Cyber Games.

**Đặc biệt hội viên của SSP-Cyber Club thường xuyên được hưởng các ưu đãi dành cho hội viên: giá ưu đãi, thưởng giờ miễn phí, thi đấu giải game hàng tháng...**

**Hãy đến với SSP-Cyber Club**
**Một sân chơi thực thụ chất lượng**

123 Trương Định, Quận3, TP.HCM
Tel: (84-8) 932 2283 - Fax: (84-8) 932 0993
Email : cyberclub@ ssp.com.vn
Website : www.sspcyberclub.com.vn



| Thể loại: | Hãng sản xuất: | Hãng phát hành: | Ngày phát hành: | ESRB: | Cấu hình: |
|---|---|---|---|---|---|
| Chiến thuật | Joymania Entertainment | Blackstar Interactive | 12-2001 | Everyone | CPU: 300 MHz+, RAM: 128 MB, VGA: 8 MB, HDD: 300 MB, OS: Win 95/98/Me/XPDung lượng:1 CD |

# Khởi NÔNG

Thế giới với muôn vàn cuộc chiến tranh luôn là đề tài bao la và phong phú cho các nhà làm game. Những trận đánh khủng khiếp, những cuộc nổi dậy... là những yếu tố hàng đầu tạo nên sức hút cho trò chơi, giúp người chơi nắm bắt được lịch sử và tham gia vào vòng chiến của các nước trên thế giới. Trong suốt chiều dài lịch sử, thời Trung Cổ (Middle Age) có lẽ là một trong những thời kỳ hỗn loạn nhất với những giai đoạn bành trướng lãnh thổ của các đế chế như La Mã, Hy Lạp..., cũng như những sự kiện lịch sử xảy ra ở các nước thuộc khu vực châu Âu. Một số game mô phỏng thời kỳ này và đã gặt hái được khá nhiều thành công rực rỡ như loạt game Total War của Activision, Praetorians của Pyro Entertainment... Năm 1998, cũng dựa vào ý tưởng chiến tranh thời Trung Cổ, lần đầu tiên hãng TopWare Interactive của Đức đã cho xuất xưởng Knights & Merchants: The Shattered Kingdom (K&M1) tại thị trường châu Âu và tiếng tăm của trò chơi đã nhanh chóng lan rộng ra các châu lục khác. Sau một thời gian khá lâu không có động tĩnh, hãng sản xuất bất ngờ tung ra phiên bản mới Knights & Merchants: The Peasants Rebellion (K&M2).

## Vương quốc hỗn loạn

Phiên bản K&M2 lần này bao gồm cả Shattered Kingdom và Peasants Rebellion nên nếu bạn chưa chơi bản cũ thì cũng không cần phải đắn đo nhiều. Cả hai phiên bản có cốt truyện tương đối độc lập, nhưng có lẽ cũng nên nhắc lại cho bạn một chút nội dung bản K&M1 (Shattered Kingdom) cũng như sơ lược về cốt truyện của bản mới (Peasants Rebellion).

Nếu bạn có đọc qua các sách về lịch sử sẽ biết rằng trên thế giới có một thời kỳ mà các quốc gia phong kiến gặp khủng hoảng trầm trọng, tuy khác nhau về giai đoạn và nơi xảy ra sự kiện nhưng tựu trung đều có chung một đặc điểm là đất nước bị chia cắt thành nhiều mảng nhỏ và chịu sự cai trị độc lập với nhau. Điển hình là thời kỳ Lục Quốc trước triều đại Tần Thủy Hoàng, thời kỳ của những đại lãnh chúa (Daimyo) ở Nhật Bản (đề tài đã được Activison khai thác và cũng khá thành công qua loạt game Total War), hay loạn 12 sứ quân của Việt Nam chúng ta. Tình cảnh tương

tự cũng xảy ra tại nước Đức vào khoảng thế kỷ thứ 13 sau Công Nguyên tức thời Anglo-Saxon. Nước Đức lúc bấy giờ bị xé nát như trò chơi ghép hình mà mỗi mảnh được gọi là một công quốc do lãnh chúa hoặc bá tước cai trị, chúng ra sức vơ vét của cải và thành lập quân đội riêng để đánh chiếm lẫn nhau. Triều đình thất thế cả về mặt quân đội lẫn ảnh hưởng chính trị và bị cô lập trong một tỉnh nhỏ còn sót lại trong trò chơi ghép hình ấy. Nhiệm vụ của bạn trong Shattered Kingdom là lãnh đạo đội quân nhỏ bé của triều đình, tìm cách từng bước giành lại vùng lãnh thổ hoàng gia và khôi phục nền hòa bình.

Một khoảng thời gian sau thì xảy ra một sự kiện khác, cũng là lúc bối cảnh của K&M2 được bắt đầu. Đức vua băng hà, dẫn đến sự hỗn loạn trong vương triều nhằm tranh giành ngôi báu. Mâu thuẫn giữa các thế lực phong kiến, giữa nhân dân với triều đình đã làm bùng nổ cuộc nội chiến vô cùng khốc liệt, ngay trên mảnh đất màu mỡ của nước Đức...

## Xây dựng kinh tế vững chắc...

Nhìn chung thì K&M chính là sự pha trộn giữa hai thể loại đang rất được yêu thích: mô phỏng và chiến lược thời gian

Knights and Merchants
e Peasants Rebellion

# NGHĨA DÂN

thực. Trong đó K&M đặc biệt nhấn mạnh đến hai mảng kinh tế và quân sự, thể hiện qua sự phân chia về các chiến dịch của trò chơi. Tính tổng cả hai chiến dịch thì K&M gồm khoảng 20 màn, được phân biệt rõ rệt. Một loại sẽ giống như bao trò dàn trận khác mà bạn đã từng chơi: thu thập tài nguyên, xây dựng công trình, huấn luyện lính và cuối cùng là đem quân đi chinh phạt. Loại thứ hai thì đặt nặng vấn đề chiến lược quân sự hơn: máy sẽ cung cấp cho bạn một số lượng quân nhất định và bạn phải vận dụng tài trí của mình để tiêu diệt hết quân đối phương. Loại thứ hai có phần phức tạp hơn vì hoặc là quân số của bạn thấp hơn kẻ thù hoặc là quân đội của bạn được trang bị yếu hơn. Do cả hai loại này nằm xen kẽ trong game nên bạn không còn sự lựa chọn nào khác là phải nắm vững cả hai cách điều khiển. Đây cũng là dịp tốt để thử xem tài cầm quân của bạn giỏi đến đâu?

Khía cạnh kinh tế chính là ưu điểm độc đáo của K&M. Nếu đã từng chơi qua những trò như Settlers, The Nations... thì bạn sẽ nhanh chóng nhận ra K&M mang hầu hết phong cách quen thuộc của những trò chơi này. Game không yêu cầu bạn phải xây dựng thật nhiều một loại nhà nào đó (tôi cũng đoan chắc bạn sẽ không bao giờ đủ kiên nhẫn để làm việc này). Yêu cầu của game là bạn phải đầu tư suy nghĩ xem nên ưu tiên xây những nhà nào, có vị trí ra sao trong tương lai nếu cần mở rộng lãnh thổ thì có thể bành trướng theo những hướng đã định sẵn. Mặt khác, tất cả các công trình trong game đều lập thành một quy trình khép kín, do đó nếu không có tính kiên nhẫn bạn sẽ nhanh chóng đánh mất cảm giác hào hứng do K&M mang lại. Để xây dựng được một công trình bạn phải thực hiện các bước sau: thu thập hai loại vật liệu chính là gỗ và đá, nhân công sẽ mang vật liệu này từ kho đến nơi xây dựng; sau đó thợ xây làm nhiệm vụ của mình. Gỗ dùng để dựng kèo, còn đá dùng để xây tường bao. Và để các nhân vật của chúng ta đến được nơi làm việc, bạn còn phải xây dựng những con đường lát gạch... Nếu tính trung bình thì để xây dựng xong một công trình, bạn phải mất từ 10 đến 15 phút! Công trình đầu tiên và cũng quan trọng nhất chính là trường học, đây là nơi bạn đào tạo công nhân, phu mỏ, thợ rèn... Sau khi được đào tạo họ sẽ tự động về "nhà" tương ứng và bắt đầu công việc. Ngoài ra, game còn cung cấp cho bạn gần 30 công trình khác nhau và có quan hệ chặt chẽ, nên bạn buộc phải xây dựng xong nhà này thì mới có thể xây dựng được nhà kế tiếp. Chẳng hạn để làm ra một ổ bánh, bạn phải trồng bắp, nông sản thu hoạch sẽ được xay thành bột, bột này mới được đem đi nướng. Như vậy tương ứng, bạn sẽ phải xây theo thứ tự: nông trại, cối xay gió và tiệm bánh,... Theo kinh nghiệm thì muốn cho hiệu quả, bạn nên phân chia vùng đất của mình thành ba khu chính: nông nghiệp, công nghiệp và trại lính. Dựa trên những phân khu này bạn sẽ xây những công trình phù hợp nhằm tiết kiệm tối đa thời gian di chuyển của phu khuân vác, để đạt được năng suất tối đa, tránh tình trạng cung và cầu chênh lệch. Mỗi công trình cũng nên cách nhau từ 3 đến 4 ô để phòng khi bạn muốn xây thêm một công trình nào đó (các "sư phụ" của trò Settler thì chắc đã quá quen với các chiêu thức này).

Yếu tố chính khác cũng cần quan tâm là sức khỏe của công nhân. Họ có hai trạng thái là bình thường và... đói! Nếu đói thì họ sẽ đến nhà ăn cho dù công việc đang làm chưa hoàn tất. Điều này rất quan trọng vì nếu không có gì để ăn, "máu" của công nhân, đặc biệt là của quân đội sẽ giảm dần và họ sẽ chết nếu không có lương thực kịp thời. Thật nguy hiểm nếu như bạn đem một đội quân đói lả ra chiến trường! Vậy lương thực phải kiếm ở đâu? Hãy nhớ lại quy trình sản xuất một ổ bánh ở trên, bạn sẽ biết bắt đầu từ đâu để sản xuất ra những món ăn như xúc xích, rượu nho và cá.

## ...và quân sự hùng mạnh

Song song với kinh tế là lĩnh vực quân sự và những màn đánh trận chiếm hơn nửa số màn trong hai chiến dịch. Có thể nói quân sự chính là xương sống và là yếu tố quyết định toàn bộ sự thành công của trò K&M. K&M2 được TopWare Interactive bổ sung thêm 3 loại lính mới gồm Rebel, Slinger và đặc biệt là Warrior (Barbarian) với sức tấn công vô địch. Sự bổ sung này đã nâng số lượng binh chủng lên thành 9 loại. Con số này không nhiều so với các game anh em khác nhưng cũng đủ lấp đầy bộ não chiến thuật của bạn: từ cấp thấp nhất là nông dân khởi nghĩa cầm đinh ba đến những cung thủ cầm nỏ sắt, từ những chiến binh cưỡi la ra trận đến mức cao cấp nhất là kỵ binh mặc giáp sắt bóng loáng... K&M cũng có loại máy bắn đá (Catapult) và chiến xa nỏ (Balista) dùng để phá hủy công trình khá hiệu quả. Quân đội sẽ được huấn luyện từ trại lính (Barrack) hay toà thị chính (City Hall) và trước khi muốn có bất kỳ một đơn vị nào bạn cũng phải cung cấp đầy đủ vũ khí, áo giáp, và số lượng những quân trang này thay đổi tùy theo cấp độ của loại quân cần sản xuất (chẳng hạn, nếu muốn sản xuất

Axe Fighter bạn chỉ cần giáp và khiên gỗ, trong khi Sword Fighter lại cần giáp và khiên sắt). Độ mạnh yếu của từng loại quân được biểu hiện rõ ràng qua những biểu tượng nhỏ và rất quan trọng trong việc vạch chiến thuật khi giáp chiến vì mỗi loại quân có tính chất khắc chế lẫn nhau. Ví dụ, nếu lính giáo có nhiều biểu tượng hình cây dinh ba tức là loại lính này rất có ưu thế khi đối đầu với kỵ binh... Điểm nổi trội của K&M so với các game cùng thể loại là tuy chỉ có thể sản xuất từng đơn vị một nhưng bạn lại có thể nhập (join) nhiều đơn vị lại thành một binh đoàn lớn hoặc chia nhỏ (split) chúng trở lại như cũ. Tính năng này rất hữu ích khi bạn cần một đội quân đông đảo để giành thế chủ động trên chiến trường hay khi bạn chỉ cần một nhóm nhỏ để tiện cho việc do thám, "dụ" quân địch...

Ngoài ra, địa hình cũng ảnh hưởng rất lớn đến chiến lược của bạn, là chiếc chìa khóa dẫn đến thắng lợi cho những màn tham gia điều binh khiển tướng của K&M, vì hiếm khi bạn chơi lại với kẻ thù nếu dụng dầu trực tiếp do quân số chênh lệch khá cao. Bạn nên tận dụng gò núi và đồi làm nơi tập kết cho cung thủ để phát huy hiệu quả vì loại quân này hỗ trợ khá tốt cho kỵ binh, giáo binh hay những đơn vị cận chiến khác. Bên cạnh đó, K&M cũng có những nguyên tắc chung của trò chiến lược dựa trên sự xung khắc giữa các loại quân, do đó với binh chủng đa dạng, địa hình phong phú, bạn tha hồ sáng tạo ra những cách đánh mới mẻ theo đúng "nghệ thuật chiến tranh". Bạn nên lưu ý là khâu "sản xuất" lính chỉ nên thực hiện sau khi đã có một nền kinh tế vững chắc, nhất là lương thực phải dư thừa mới đủ để phục vụ cho nhu cầu của quân đội và dân chúng. Theo tôi, chắc ăn nhất là sau khi đã xây dựng chừng 5-6 nông trại (Farm) và bố trí các nhà ăn (Inn) một cách hợp lý.

## Đồ hoạ và âm thanh

K&M2 tuy ra đời sau phiên bản đầu tiên tới hơn 5 năm nhưng về đồ họa thì hình như không hề thay đổi. Nghĩa là bạn sẽ không bắt gặp trong K&M2 những khung cảnh 3D thơ mộng, những mô hình nhân vật sinh động hay phép thuật ngoạn mục. Thay vào đó, K&M vẫn giữ phong cách của 5 năm trước - vẫn mô hình nhà cửa được vẽ bằng tay đơn giản với những lá cờ bay phấp phới trên nóc hay những con đường lát gạch mang đậm phong cách thời Trung Cổ. Game chỉ có một góc nhìn duy nhất là từ trên xuống, nên lần đầu tiên nếu không quen mắt bạn sẽ cảm thấy hơi khó nhìn, nhưng dần dần bạn sẽ thấy góc nhìn này khá thú vị vì nó cho phép xem toàn cảnh trận chiến khốc liệt mà bạn đang điều khiển. Tuy nhiên, do được vẽ sẵn bằng tay nên chuyển động của các nhân vật khó tìm được nét mượt mà như các mô hình 3D, đó là chưa kể tốc độ của game vốn đã chậm lại càng chậm hơn.

Bù lại, K&M2 đã giữ được nét lôi cuốn như ngày nào trong phần âm nhạc. Nhạc nền của K&M2 gồm 14 đoạn với nhiều cách thể hiện đa dạng: khi sôi động, vui tươi, khi lại rất hào hùng và hoành tráng, tất cả đều mang nét đặc trưng của âm nhạc thời Trung Cổ. Tiếng động trong K&M2 cũng khá chi tiết cho mỗi công trình: khu mỏ sẽ vang lên tiếng cuốc đá, nhà rèn thì có búa đe và tiếng thổi phì phò của lò hơi...

## Thử sức mình qua chơi mạng

Dĩ nhiên, khi đề cập đến một game chiến lược mà không nhắc đến khả năng chơi mạng thì quả là một thiếu sót lớn. K&M2 cung cấp cho bạn khả năng chơi mạng khá phong phú: chơi qua LAN hoặc chơi qua Net. Trong đó, phần chơi qua LAN có đến 4 kiểu kết nối gồm Serial, Modem, IPX và TCP/IP, đồng thời game hỗ trợ tới 6 người chơi cùng lúc. Thật tuyệt khi cùng so tài với 5 người bạn thân xem ai có tài cầm quân giỏi hơn. Tuy nhiên, bạn cần phải chuẩn bị thật kỹ, nếu không bạn sẽ tiếc nuối khi phải kết thúc sớm một trận đấu mà thắng bại vẫn chưa ngã ngũ.

## Nhận xét chung

Nói tóm lại, K&M là trò chơi cho bạn cơ hội để sống lại trong xã hội nước Đức thời Trung Cổ 700 năm về trước, được trực tiếp tham gia vào đời sống thường ngày của người dân, theo gót họ từ khi gieo những hạt mầm đầu tiên cho đến khi thu hoạch một vụ mùa bội thu, để hiểu được giá trị của một hạt lúa mà không phải bất cứ game chiến lược nào cũng có thể mang đến cho bạn. Trên khía cạnh quân sự, trong game bạn thực sự là một vị tướng lĩnh, và phải thể hiện tư duy chiến thuật của mình một cách sắc sảo để lãnh đạo quân đội giành chiến thắng vẻ vang trong từng trận đánh. K&M là một game tiêu biểu cho hai câu thành ngữ "Tốt gỗ hơn tốt nước sơn" và "Có chí thì nên". Mặt khác, nếu bạn vẫn chưa thể cảm nhận được K&M một cách sâu sắc thì cách tốt nhất là hãy tự mình chơi, tự mình lãnh đạo và tự mình khám phá.

**NGUYỄN ĐỨC QUANG**

GAME BOY ADVANCE SP Máy chơi game bỏ túi được ưa chuộng nhất thế giới
- Kiểu dáng nhỏ gọn chắc chắn
- Pin sạc Li-ion thời gian sử dụng từ 10-18h
- Bộ vi xử lý RISC 32 bit mạnh mẽ
- Đèn chiếu sáng thiết kế sẵn
- Các vỏ mẫu thời trang ấn tượng
- Tương thích với tất cả các game GBC, GBA, NES..
- Rất nhiều phụ kiện với tính năng độc đáo..

XgFlash - Play GBA your way!
- Ghi file game để chạy trên GBA
- Lưu trực tiếp các save game
- Chơi mp3, movie, xem ảnh, e-book..
- Chạy phần mềm với HĐH Pogo System
- Tương thích với GBA và GBA Sp

TV Tuner for GBA Sp
Solar Charger for GBA Sp
Digital Camera for GBA Sp
Winding Charger for GBA Sp

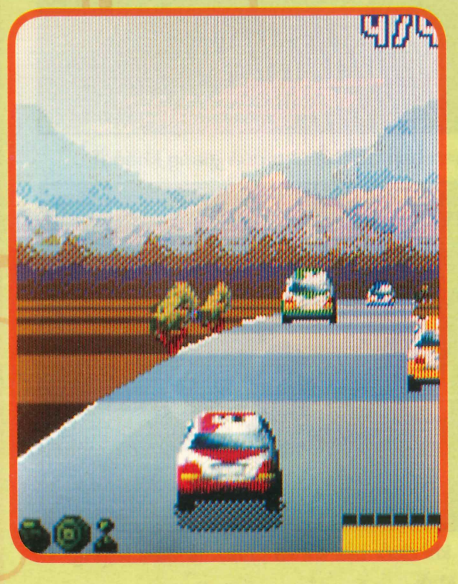
VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
UnlimitedEntertainment

# Tay đua đường trường kiệt xuất

Bạn có thể trở thành một tay đua đường trường "kiệt xuất", lướt bay bay trên những đường đua xuyên qua cánh đồng bát ngát, thành phố náo nhiệt, núi đồi và rừng già ..., qua mặt các đối thủ một cách nhẹ nhàng và về đích trước tiên với thời gian ít nhất khi bạn tham gia vào game mang tên V-Rally 2 - trò chơi đua xe ô tô trên ĐTDĐ do Synergenix Interactive AB (Thuỵ Điển) thiết kế và phát triển trên nền tảng Mophun (khác với đa số các game khác cho ĐTDĐ được viết trên nền tảng Java). V-Rally 2 đang được phổ biến tại Việt Nam trên các ĐTDĐ mới của Sony Ericsson Z600, T630, T610 ...

Giống như mọi cuộc đua ô tô khác, người tham dự V-Rally 2 cũng phải lựa chọn cho mình một đường đua ưa thích và một chiếc xe chiến nhất. Nếu bạn đua một mình tính thời gian, sau khi khởi động game bạn chọn Time Attack. Nhưng nếu bạn muốn đua cùng các đối thủ khác thì chọn Arcade. Sau khi chọn một trong hai phương án đua này, bạn bắt đầu chọn đường đua (Track), và chọn xe (Car). Track trong game được phân biệt bằng cờ của các nước, theo thông tin mà chúng tôi có, hiện game này có 8 đường đua. Tuy nhiên, V-Rally 2 thường chỉ có 2 đường đua sử dụng được. Tương tự như vậy, game có khoảng 6 xe cho người chơi lựa chọn nhưng trong game mà chúng tôi chơi thử chỉ có 2 xe hoạt động. Theo Sony Ericsson, người chơi có thể tải về các đường đua mới cũng như xe mới tại địa chỉ Website www.sonyericsson.com/fun. Nhưng người dùng ở Việt Nam chưa thể sử dụng được việc cập nhật này vì nhiều lý do.

Cần lưu ý là trước khi chọn phương án đua (tính thời gian hoặc có đối thủ), xe đua và đường đua thì bạn cũng nên vào mục "lựa chọn" (Options) để sử dụng hoặc không sử dụng một số tính năng như: âm thanh, rung, ngôn ngữ và thông tin game... Nếu chọn rung và âm thanh, trò chơi sẽ hấp dẫn hơn. Máy sẽ rung lên khi xe bạn chạy ra khỏi đường đua, âm thanh sẽ phát ra khi bạn đâm vào chướng ngại vật... Vì là game cho ĐTDĐ nên nhà sản xuất cũng đơn giản hoá các thao tác của người chơi. Ví dụ tốc độ của xe là tự động, nếu bạn giữ xe luôn ở trên đường đua thì tốc độ có thể là tối đa, nhưng nếu bạn ra khỏi đường đua hoặc đâm vào chướng ngại vật tốc độ sẽ giảm dần. Thanh trạng thái nằm ở góc phải phía dưới màn hình sẽ báo cho bạn biết tốc độ của xe.



Trong trường hợp chọn đua một mình tính thời gian, thời gian chạy của xe được hiển thị ở góc trái phía trên màn hình, người về đích với thời gian chạy ít nhất sẽ là người chiến thắng. Còn trong trường hợp bạn chọn đua có đối thủ (sẽ có 3 xe khác đua với bạn) thì vị trí của bạn so với các đối thủ khác được hiển thị ở góc phải phía trên màn hình. Ai xếp hạng 1/4 sẽ là người chiến thắng. Bạn cũng cần chú ý mũi tên ở giữa (phía trên màn hình) để biết cần phải rẽ trái hay rẽ phải ở đoạn đường tiếp theo.

Ngoài đua Time Attack và Arcade, game còn cho phép đua Championship và Multiplayer trực tuyến với nhiều những người chơi khác, thế nhưng ở Việt Nam người chơi V-Rally 2 chưa được hỗ trợ 2 thể thức đua này vì chưa có nhà cung cấp dịch vụ. Các hiệu ứng rung và âm thanh của game tương đối ấn tượng. So với các game khác thì màu sắc của V-Rally 2 cũng tuyệt vời với hình ảnh 3D giả lập. Chúc bạn trở thành một tay đua kiệt xuất.

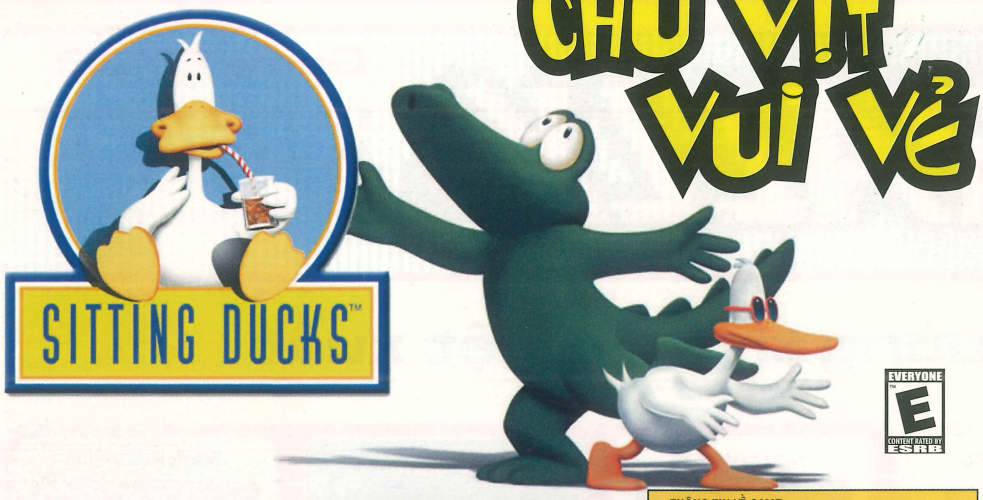
**Phím bấm**

- Sang trái: Joystick trái/phím số 4
- Sang phải: Joystckk phải/phím số 6
- Dừng lại: Joystick dưới/phím số 8
- Tốc độ tự động.

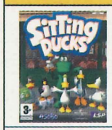
**NHẬT LINH**

Cung cấp các trò chơi mới nhất
Phuong Nam Games
110A Nguyễn Chí Thanh
P3 Q10 HCM 8390603
phuongnamcom@hcm.vnn.vn
www.thitruongvn.com/phuongnam

# CHÚ VỊT VUI VẺ



» THÔNG TIN VỀ GAME



**Phát triển:** Studio Asobo

**Phát hành:** Hip Games

**Thể loại:** Hoạt Hình-Phiêu Lưu

**ESRB:** Everyone

**Cấu hình:** CPU 1,8GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 900MB, Win Me/2000/XP, 1 CD

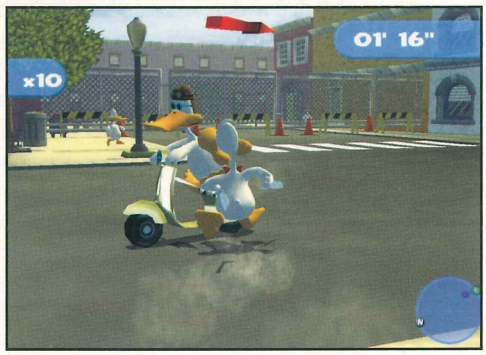
Trò chơi là sản phẩm kết hợp giữa Asobo Studio, là hãng sản xuất, và hãng LSP chịu trách nhiệm phát hành. Đây là sản phẩm dành cho lứa tuổi thiếu nhi từ 3 tuổi trở lên, lấy ý tưởng từ những bộ phim hoạt hình nổi tiếng. Hẳn mọi người đều biết chú vịt Donald trong loạt phim hoạt hình cùng tên và giờ đây chú vịt ấy đã được các nhà sản xuất game chuyển thể sang lĩnh vực trò chơi. Tuy cùng lấy nhân vật chính là con vịt xinh xắn, nhưng trò chơi được xây dựng khác hẳn so với những bộ phim hoạt hình mà bạn đã xem qua. Nhân vật chính của chúng ta có tên là Bill, cùng người bạn đồng hành dễ thương của chú là cá sấu con tên Aldo, sẽ cùng với các bạn nhỏ khám phá thế giới riêng của loài vịt. Sự xuất hiện của Aldo cũng tạo cho người chơi niềm thích thú không kém khi chú cá sấu con (tỏ ra quá cỡ trong thế giới loài vịt) một mình lạc lõng giữa bầy vịt. Trong trò chơi, các tay game nhỏ sẽ điều khiển 2 nhân vật chính này, hoàn thành những nhiệm vụ tuy rất đời thường nhưng cũng không kém phần vui nhộn và được dàn dựng rất vui tươi.

Các chú vịt con được nhà thiết kế xây dựng những động tác di chuyển rất khôi hài và đáng yêu, khiến nhân vật này dễ dàng chiếm được cảm tình của người chơi, cho dù là các em nhỏ hay chính phụ huynh của các em. Trò chơi được thiết kế như một bộ phim hoạt hình nhiều tập thường được chiếu trên TV nên rất gần gũi và thân thuộc đối với các em.

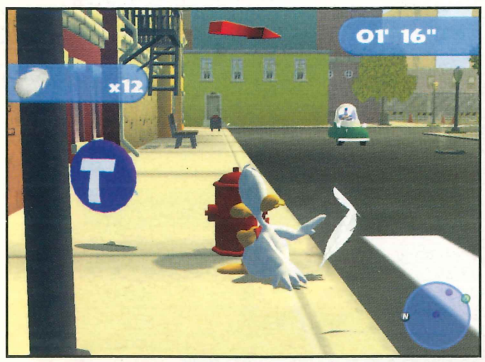
Vì đối tượng của trò chơi là những em nhỏ nên cách điều khiển được thiết lập hết sức dễ dàng và dễ tiếp cận. Có nhiều đồ vật lạ mắt và ngộ nghĩnh được đưa vào trò chơi, giúp cho cảnh trí trong trò chơi khá lạ mắt. Các nhiệm vụ trong trò chơi đơn giản và dễ hiểu và không quá sức đối với các em nhỏ. Trò chơi là sản phẩm giải trí nhẹ nhàng, phù hợp với các em nhỏ từ 3 tuổi trở lên, và là một lựa chọn tốt cho các bậc phụ huynh muốn tìm một sản phẩm giải trí cho con em mình.

**ĐẶNG THANH**
**ĐANG.THANH@BUT-TRE.COM**

Bằng mọi cách phải tóm được chú vịt kia trước khi quá trễ.




Này anh bạn có thể cho quá giang không?




Trong khi đuổi bắt thì va chạm là điều không tránh khỏi.

## ĐIỂM TIN

■ **Sau một loạt thương thảo, Eidos Interactive cho biết** họ đã thành công trong việc mua lại IO Interactive - nhà phát triển game Đan Mạch nổi tiếng với trò chơi Freedom Fighters và loạt game lừng danh Hitman, với giá ước lượng ban đầu vào khoảng 23 triệu bảng Anh (bao gồm tiền mặt và cổ phần, tương đương 41,99 triệu USD). Theo thỏa thuận, Eidos có quyền sử dụng toàn bộ tài sản cũng như công nghệ của IO cho việc phát triển các game trong tương lai ở các studio con khác của mình. Ngoài ra, theo Eidos cho biết, nếu có thực hiện các phần tiếp theo của Freedom Fighters thì họ sẽ là người chịu trách nhiệm phát hành (thay vì EA). Về phần Hitman thì bên cạnh phần ba Hitman: Contracts tung ra vào tháng 4 năm nay, Mike McGarvey - CEO của Eidos, cho biết phần bốn đang trong giai đoạn thực hiện và có thể sẽ ra mắt vào đầu xuân năm 2005.

■ **"Phần tiếp theo của Max Payne hiện đang trong giai đoạn thực hiện",** Jeffrey Lapin – CEO của Take Two - xác nhận trong một buổi họp báo tại hội nghị truyền thông Bear Sterns diễn ra tại Mỹ. Mặc dù doanh số bán ra của phần hai sụt giảm, nhưng Take Two và Remedy vẫn tự tin thực hiện phần ba. Theo Lapin, nhà phát triển Remedy sẽ mất khoảng hơn 2 năm cho việc phát triển game.

■ **Sau khi Ubisoft xác nhận phần hai của Prince of Persia: The Sands of Time** sẽ tung ra vào cuối năm, các fan hâm mộ lại càng "nóng ruột" khi biết được tin nóng hổi: game sẽ được chuyển thể thành phim. Nhà sản xuất phim lừng danh Jerry Bruckheimer (Pirates of the Caribbean, Bad Boys II...) sẽ đảm nhận việc thực hiện phim. Phần kịch bản sẽ do cha đẻ của trò chơi, Jordan Mechner, thực hiện dưới sự giám sát của John August – tác giả kịch bản Big Fish và Charlie's Angels: Full Throttle. Mechner cho biết không có ý định chuyển tải toàn bộ nội dung trong game sang phim.

■ **Sorrent (Shark Hunt, Ren & Stimpy Pinball, Fox Sports Track & Field 04...)** – một công ty chuyên

# Europa 1400: Gold
## THÀNH PHỐ TRONG MƠ

Một trò chơi chiến thuật nhưng được xây dựng theo phong cách khá mới là mô phỏng cuộc sống và cách sinh hoạt của dân chúng trong thời Trung Cổ ở châu Âu. Nét sáng tạo của trò chơi được bộc lộ ngay từ đầu, khi nó cho phép người chơi được quyền lựa chọn nguồn gốc xuất xứ của mình, cũng như lựa chọn ngoại hình hay những công việc ưa thích, cụ thể người chơi có thể vào vai những nhà buôn, thợ xây hoặc tên ăn trộm... Khi đã ưng ý với nhân vật do mình chọn, người chơi sẽ bắt đầu hòa nhập vào cuộc sống của nhân vật. Địa danh được sử dụng trong trò chơi là các thành phố lớn ở châu Âu như: Paris, Milan, Berlin, London... Bạn hãy tự chọn cho mình một trong những thành phố yêu thích để làm điểm xuất phát. Tương tự như những trò chiến thuật thông thường, người chơi sẽ phải sử dụng tài năng vượt trội của nhân vật do mình điều khiển để... kiếm tiền nhằm trang trải các chi phí sinh hoạt hàng tháng. Khi tích lũy được một số vốn tương đối khá, bạn có thể tìm mua các vật dụng hoặc xây thêm vài căn nhà mới, mở rộng công việc kinh doanh để trở thành một tỉ phú giàu có hay là ông trùm trong một lĩnh vực công nghiệp nào đó. Điều này có xảy hay không còn tùy thuộc vào khả năng cũng như thời gian mà bạn đầu tư vào trò chơi.

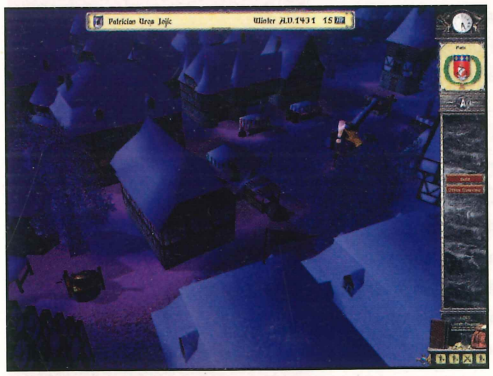
Được thiết kế với tiết tấu tương đối chậm rãi cùng với cốt truyện khá đơn giản và dễ hiểu, trò chơi thích hợp cho người muốn thư giãn nhẹ nhàng. Không những thế, người chơi còn có thể tận hưởng trò chơi trong một thời gian dài mà không sợ hết vì game có nhiều tùy chọn độ khó dễ và lựa chọn nghề nghiệp tương đối phong phú. Điểm yếu của trò chơi chính là hiệu ứng sáng tối: nó không cho phép người chơi được quyền điều chỉnh trong khi chơi, vì thế khi bắt đầu trò chơi bạn đừng quá thất vọng nếu khung cảnh có hơi tối một chút, vì chỉ ngay sau đó cảnh vật sẽ dần sáng hơn. Mở rộng hơn, đây là sự hạn chế về nhịp thời gian trong game.

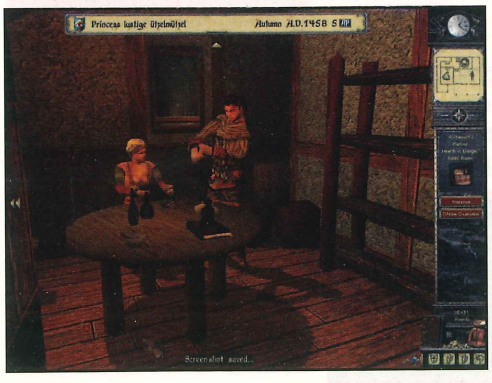
Nhìn từ khía cạnh nào đó, đây là một dạng trò SIM nhưng ở vào một thời đại khác và trong một khung cảnh khác. Thích hay không còn phải đợi phản ứng của người chơi, song có vẻ đây không phải là một trò nổi bật lắm trên thị trường.

**BIM ĐẶNG**
**BIM.DANG@BUT-TRE.COM**

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** JoWood Productions
**Phát hành:** Encore Software
**Thể loại:** Chiến thuật - xây dựng
**ESRB:** Everyone
**Cấu hình:** CPU 400MHz+; RAM 64MB; VGA 16MB; HDD 750MB, OS Win 98/Me/2000/XP, 2 CD.





## ĐIỂM TIN

cung cấp game cho điện thoại di động, cho biết đạt được thỏa thuận với Atari để chuyển thể Driver 3 qua hệ máy di động. Sorrent sẽ dùng studio của mình để phát triển game này và phối hợp với Atari trong việc tiếp thị sản phẩm và cho biết game sẽ tung ra cùng ngày với các phiên bản trên PC, hệ console.

■ **Sony Online Entertainment Inc. (SOE)** – hãng dẫn đầu thế giới hiện nay về game trực tuyến – đã tổ chức lễ kỷ niệm "sinh nhật 5 tuổi" cho EverQuest, trò chơi trực tuyến lớn nhất khu vực Bắc Mỹ. Kể từ khi "mở màn" vào ngày 16 tháng 3 năm 1999, EverQuest và phiên bản mở rộng của nó đã bán hơn 2,5 triệu bản, được dịch ra 7 thứ tiếng và có hơn 420.000 "tín đồ" trên toàn cầu (mỗi năm có khoảng 250.000 thuê bao mới đăng ký), trở thành một trong những game lớn nhất và có ảnh hưởng nhất trong ngành công nghiệp game.

■ **Tại hội nghị truyền thông Bear Sterns, Warren Jenson** – người đứng đầu bộ phận tài chính của EA - cho biết hiện EA đang dự định thực hiện một game về găngxtơ với ý tưởng lấy từ bộ phim nổi tiếng năm 1976: The Godfather của đạo diễn lừng danh Francis Ford Coppola.

■ **Konami Digital Entertainment America công bố VU Games** sẽ là nhà phân phối độc quyền các sản phẩm trò chơi trên PC của Konami ở thị trường Mỹ và Canada. Các game "mở đường tiên phong" theo thỏa thuận này sẽ là: World Soccer Winning Eleven 7 International, Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge, Apocalyptica và Frogger's Adventures: The Rescue.

■ **Namco Hometek (nổi tiếng với trò chơi Soul Calibur)** cho biết họ sẽ phát hành sản phẩm đầu tiên của Flagship Studios – studio được thành lập vào tháng 7 năm 2003 bởi những tay "cựu binh" đến từ Blizzard. Flagship Studios "bật mí" đôi chút về sản phẩm đầu tay của họ, theo đó game sẽ mang "linh hồn" của Diablo và sẽ làm cho các fan của dòng game này thỏa mãn với nhiều tính năng hấp dẫn. Hiện

» THÔNG TIN VỀ GAME

**Phát triển:** Targem
**Phát hành:** Buka Entertainment
**Thể loại:** Chiến Thuật
**ESRB:** Teen

**Cấu hình:** CPU 1,8GHz+; RAM 5126MB; Nvidia Geforce 4 hoặc ATI 9500; HDD 900MB, 1 CD.

# Cuộc Chiến Ma thuật

Là sự pha trộn một chút giữa nhập vai, chiến thuật và phiêu lưu mạo hiểm, Battle Mages – "đứa con" đầu đời của hãng phát triển game Targem của Nga – như thổi làn gió mới vào thể loại game dàn trận vẫn dĩ hơi im ắng trong quý đầu năm nay. Mong muốn trở thành một tác phẩm lớn sánh vai cùng Heroes of Might & Magic, Dark Omen hay Warcraft, Battle Mages được các nhà xây dựng game ưu ái tạo cho một "dáng vẻ" khác, trông sinh động hơn, khi thay thế những pha hành động đơn điệu thường gặp ở loạt trò chơi dàn trận thông thường bằng các chuyến phiêu lưu ly kỳ với hàng tá nhiệm vụ ở chế độ chơi đơn. Từ những cuộc chạm trán nhỏ đến hành trình dài xuyên suốt nhằm khai phá và phát triển cả một lãnh thổ rộng lớn, người chơi sẽ cùng lúc được "nếm thử" khá nhiều "hương vị" chơi khác nhau. Vậy đằng sau trò chơi, cốt truyện chính của nó là gì?

Nghĩa trang, nơi tập trung loài quỷ dữ

Bóng tối và các thế lực xấu xa đang cố gắng nhận chìm cả thế giới vào một kỷ nguyên hỗn loạn, buộc con người phải làm nô lệ cho chúng. Bạn sẽ đóng vai một trong nhiều thầy phù thủy cùng đứng lên đấu tranh chống lại bọn quỷ dữ, hầu ngăn chặn những điều khủng khiếp sắp xảy ra. Không có chuyện chọn lựa phe phái ở đây. Chúng ta chỉ chiến đấu cho một giống loài duy nhất: con người. Nhưng kẻ thù của chúng ta không chỉ có một mà khá nhiều. Vì vậy, trên đường chinh chiến, bạn sẽ gặp phải sự cạnh tranh từ nhiều phía, trong đó có liên minh của bọn yêu tinh, các quái nhân và quái thú.

Tuy Battle Mages là một trò chơi lai tạo giữa RTS và RPG (chiến thuật và nhập vai), nhưng nhìn chung nó lại có khuynh hướng giống loạt game Myth nhiều hơn (không quá chú trọng vào khai thác tài nguyên). Cái bạn cần quan tâm chính là số điểm kinh nghiệm tích lũy sau mỗi trận đánh. Qua đó bạn có thể nâng cấp lên nhiều khả năng mới cho nhân vật phù thủy của bạn. Chọn lựa giữa sử dụng phép thuật hay các kỹ năng chiến đấu để phát triển? Điều đó tuỳ thuộc vào chuyện bạn thích mình sẽ là gã phù thủy như thế nào!

Dẫn lời nhà sản xuất: "Chúng tôi sẽ không tiếc công sức để làm cho Battle Mages thực sự hấp dẫn bạn khi chơi, hy vọng sự yêu thích của bạn dành cho trò chơi sẽ không phai mờ theo thời gian...". Liệu với phong cách mới, game có thực sự cuốn hút người chơi? Trong khi về đồ họa và âm thanh không có gì đáng phàn nàn, thì cách chơi "mới" có lẽ cần một thời gian nữa để thực sự "làm nên chuyện".

**CHÍ TÂM**
**CHI.TAM@BUT-TRE.COM**

Phần đồ họa sử dụng cơ chế đồ họa do chính nhà sản xuất tự xây dựng.

## ĐIỂM TIN

chưa biết được tên cũng như ngày phát hành của trò chơi.

■ **Trevor Chan – người sáng lập Enlight Software** (Seven Kingdoms, Restaurant Empire, Capitalism, Joan of Arc) có trụ sở tại Hồng Kông – cho biết nhà thiết kế game kỳ cựu American McGee sẽ gia nhập đội ngũ của ông với vai trò chỉ đạo bộ phận sáng tạo. Kỹ năng của McGee có lẽ không cần bàn cãi nhiều khi biết rằng ông từng tham gia đội ngũ thiết kế Doom II và Quake với vai trò tạo màn, và Alice - sản phẩm của riêng ông. Với American McGee's Oz sản phẩm mới nhất của McGee, ông cho biết hiện Disney và nhà sản xuất phim Jerry Bruckheimer đang thương lượng với ông để chuyển thể thành bộ phim ba tập; ngoài ra, McGee cũng vừa ký xong thỏa thuận với Key 20 Publishing để xây dựng một game nhập vai dựa trên thế giới của Oz.

■ **Kohan II: Kings of War phần tiếp theo của trò chơi Kohan: Immortal Sovereigns** sẽ được nhà phát hành Gathering tung ra vào mùa hè này. Được biết phiên bản mới này sẽ có khoảng 25 màn chơi đơn, nhiều loại quái vật và công trình mới, hiện thời game đang được thực hiện tại TimeGate Studios.

■ **Theo một nguồn tin từ tạp chí PC Gamer cho biết,** hiện Gray Matter Studios đang thực hiện phần tiếp theo của Call of Duty theo đơn "đặt hàng" của Infinity Ward. Được biết phiên bản tiếp theo sẽ là phần mở rộng và có tên là Call of Duty: United Offensive. Nó sẽ bao gồm 3 chiến dịch riêng lẻ: Battle of the Bulge (Mỹ), Battle of Kursk (Liên Xô cũ) và một chiến dịch hiện chưa có tên (Anh). Theo dự định của nhà phát triển, game sẽ tung ra vào mùa thu năm nay.

■ **Đề tài về thế chiến thứ 2** một lần nữa cho thấy nó vẫn chưa lỗi thời khi Buka Entertainment cho biết sẽ tung ra Pacific Storm – một game pha trộn giữa thể loại dàn trận, mô phỏng máy bay và nhập vai. Trong Pacific Storm, người chơi sẽ tham dự vào các trận đánh lớn diễn ra ở vùng biển Thái Bình Dương

# XÂM NHẬP THỰC TẾ ẢO

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

» THÔNG TIN VỀ GAME



**Phát triển:** GSC Game World

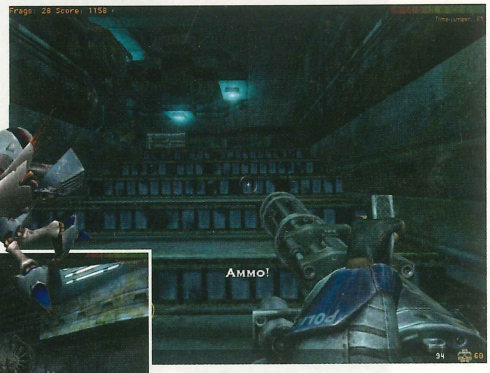
**Phát hành:** Hip Games

**Thể loại:** Hành Động

**ESRB:** Everyone

**Cấu hình:** CPU 750MHz+; RAM 128MB; Nvidia Geforce 2 MX; HDD 800MB, 1 CD.

FireStarter là trò chơi thuộc thể loại hành động, bắn súng mang chút hơi hướng của Serious Sam và Unreal Tournament. Game đặt người chơi tại một thời điểm trong tương lai gần - năm 2010. Khi ấy, bạn bị cuốn vào cỗ máy chơi thực tế ảo FireStarter, đang nhiễm một loại virus vô cùng nguy hiểm. Chương trình lạ xâm nhập kích hoạt khiến máy tính điều khiển trở nên rối loạn. Quy luật và nguyên tắc mô phỏng thực tế ảo của chiếc máy bị sửa đổi lại nhằm mục đích duy nhất là giết người. Trớ trêu thay, toàn bộ suy nghĩ, tư tưởng, cảm nhận của bạn lúc này đang "bị kẹt" trong cỗ máy cùng cái chương trình quỷ quái ấy. Chỉ có một lối thoát duy nhất: hoàn tất cuộc chơi trong vòng 48 giờ đồng hồ! Nếu không, cái giá phải trả cho sự thất bại... là tính mạng của bạn.



"Nhấn chìm" người chơi trong một thế giới ảo, lạ lùng, được tạo ra bởi một chiếc máy chơi thực tế ảo vô cùng hiện đại, FireStarter có vẻ hấp dẫn với phần giới thiệu, nhưng khi vào game, một số mặt hạn chế về đồ hoạ cũng như cách chơi hơi gây thất vọng. Về cách chơi, thật ra cũng chẳng lạ lẫm gì mấy, đặc biệt là đối với các fan của dạng trò bắn súng first person. Chỉ đơn giản là di chuyển - bắn. Tuy nhiên, việc tạo áp lực về thời gian buộc người chơi phải lấy bằng được viên đá quý, có lẽ sẽ gây khó dễ cho bạn bên cạnh lũ quái vật lúc nào cũng nhắm bạn mà tiến. Game có điểm hay là việc chọn nhân vật chơi sẽ ảnh hưởng phần nào đến cách chơi. Có nghĩa là cùng một trò chơi, nếu ta có 3 nhân vật thì ta sẽ có 3 kiểu chơi khác nhau. Một chiêu mới để hấp dẫn người chơi của nhà phát triển game? Bạn hãy tự mình kiểm chứng điều này.

Ta có thể chọn lựa nhân vật của mình là chàng lính thủy đánh bộ lực lưỡng, anh đặc nhiệm nhanh nhạy, người có tài bắn súng điêu luyện, một quái nhân 4 tay hay một gã người máy trên mình đầy giáp sắt để khám phá các không gian khác nhau của trò chơi. Nếu bạn may mắn thoát được FireStarter trong vòng 48 giờ với Cyborg, bạn có thể tiếp tục thử sức với 5 nhân vật còn lại trong 48 giờ khác. Game đưa ra 16 cấp độ thử thách ở chế độ chơi đơn và 4 mode cho chơi mạng nội bộ (hỗ trợ tối đa 32 người chơi, không hỗ trợ chơi trực tuyến).

Ở đây, điều đáng phàn nàn là phần đồ họa xem ra khá "nhạt". Không gian tối, camera di chuyển vụng về, nhất là khi thực hiện các cú nhảy lộn vòng, cảm giác chóng mặt là điều dễ nhận thấy đầu tiên.

Cỗ máy thực tế ảo FireStarter trông thì có vẻ hiện đại đấy! Nhưng nếu muốn con số "48" giờ trước cái chết thật sự "hút" người chơi, các nhà phát triển game người Nga còn cần nhiều thời gian để xây dựng "bộ máy" của nó hoàn chỉnh hơn.

**MINH TÂM**
**MINH.TAM@BUT-TRE.COM**

## ĐIỂM TIN

giữa quân Nhật và Mỹ (hai phe mà người chơi có thể chọn) với rất nhiều lựa chọn về đơn vị quân, mà phần lớn thuộc không quân và hải quân. Ngoài điều quân, người chơi còn phải quản lý việc khai thác tài nguyên cũng như các nâng cấp nhằm hỗ trợ cho quân của mình chiến đấu tốt hơn. Hiện thời game đang được phát triển tại Lesta Studio và dự tính sẽ được tung ra vào khoảng đầu năm 2005.

**Cũng lấy đề tài về thế chiến thứ 2,** Close Combat không chịu "lép vế" trước các đối thủ cạnh tranh, đã tung cùng lúc hai "đòn phản công": Close Combat: First to Fight (game bắn súng chơi theo nhóm) và Close Combat: Red Phoenix (game dàn trận lấy ý tưởng từ tiểu thuyết Red Phoenix của nhà văn Larry Bond). Phần phát hành của cả hai sẽ do Gathering đảm nhận, Destineer Publishing và Atomic Games đồng phát triển. Theo dự tính, hai game này sẽ tung ra cho Xbox, PC và Macintosh vào năm 2005.

**Những fan hâm mộ loạt game Settlers lừng danh một thời,** sẽ có cơ hội gặp lại "cố nhân" khi Ubisoft và Blue Byte cho biết phần 5 (chưa có tên) trong loạt game hiện đang được thực hiện và game sẽ được xây dựng hoàn toàn trên môi trường 3D thay vì đồ họa 2D.

**Chín tháng sau ngày công bố,** Dungeon Lords đã tìm được người phát hành: hãng phát triển game Heuristic Park đã thỏa thuận với DreamCatcher Games để đưa trò chơi này vào thị trường Bắc Mỹ. Dungeon Lords là trò chơi nhập vai có góc nhìn người thứ nhất, chịu ảnh hưởng bởi phong cách của Wizards & Warriors (trò chơi do D.W.Bradley thiết kế, viết kịch bản và chỉ đạo phát triển, Bradley cũng là đồng tác giả của Wizards & Warriors, Wizardry VII). Ngoài mục chơi đơn, game sẽ có thêm phần chơi mạng với cách chơi Co-op, cho phép 8 người chơi cùng lúc. Ngày phát hành trò chơi vẫn chưa xác định kể cả việc tung ra phiên bản cho Xbox (theo quảng cáo lúc đầu trên trang web của hãng phát triển).

**Tên Game:** Black & White 2
**Thể loại:** Chiến thuật
**Sản xuất:** Lionhead Studios
**Phát hành:** Electronic Arts
**Ngày phát hành:** 14/10/2004
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

# ĐEN TRẮNG TÙY TÂM II
# BLACK & WHITE

## BLACK & WHITE 2: CẢI THIỆN CẢ CHẤT LẪN LƯỢNG

Vào quý 4 năm nay, người hâm mộ trò Black & White (Đen trắng tùy tâm) sẽ có cơ hội tiếp tục cuộc phiêu lưu hãy còn dang dở trong thế giới thần thoại ở các phần trước vì hãng Lionhead Studios dự kiến tung ra phần 2 (hãng Electronic Arts tiếp tục vai trò nhà phát hành). Với đặc điểm là một trong số ít những trò chơi thuộc thể loại chiến thuật mà trong đó người chơi được nhập vai các vị thần có nhiệm vụ bảo vệ thần dân của mình tránh tai nạn, bệnh tật, cũng như những cuộc tấn công từ các vị thần khác. Ngay từ lần xuất hiện đầu tiên, Black & White đã được đánh giá là trò chơi mang tính cách mạng về cách chơi: mở ra cho người chơi một cảm nhận mới về thế giới game cũng như khẳng định lại tính đa dạng và sự sáng tạo của những "God game"!

Đền thờ của thần thiện và thần ác.

## SỰ TRỞ LẠI ĐẦY NGOẠN MỤC

Trước khi bước vào thế giới trong phần 2, bạn sẽ được nghe thần dân của mình tường thuật lại nguyên nhân và diễn biến của các cuộc chiến tranh. Và với tư cách là vị thần bảo hộ, bạn phải ra tay bảo vệ thần dân và định hướng phát triển cho bộ tộc. Sẽ có hai con đường dành cho bạn chọn lựa: làm thần Thiện luôn tỏ rõ lập trường căm thù cái ác và chiến tranh, hoặc làm thần Ác luôn tìm cách xúi dục, gây bất hòa giữa các bộ tộc - Đen trắng tùy tâm!

## NHIỀU THAY ĐỔI ĐÁNG CHÚ Ý

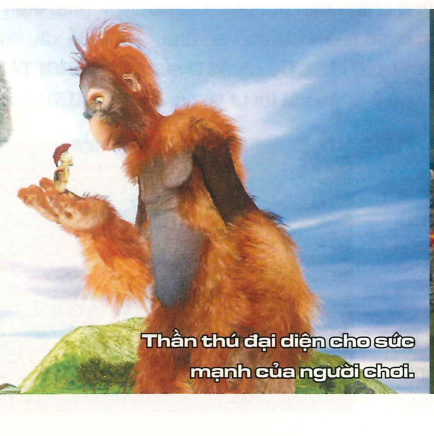
Trong lần ra mắt này, Black & White đem đến rất nhiều điều thú vị, cải thiện hơn phần trước về mặt hình ảnh và âm thanh. Nhưng điều đáng nói trước tiên là phép thuật của các vị thần nổi bật hơn và thường xuyên được sử dụng. Các phép thuật mới bổ sung rất ấn tượng, bắt mắt, mạnh mẽ và hoành tráng.

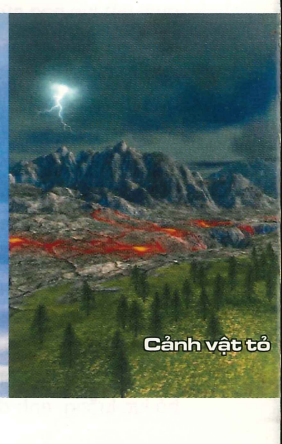
Ngoài những cải tiến trên, nhà sản xuất còn tập trung khai thác sự khắc chế lẫn nhau giữa các phép thuật (như phép Hỏa khắc phép Thủy) nhằm khuyến khích người chơi quan tâm hơn đến hiệu quả của từng phép thuật, tăng tính chiến thuật của trò chơi và đòi hỏi người chơi phải suy nghĩ và tính toán nhiều hơn. Điều này cũng có thể mở ra lối thoát khi bạn lâm vào tình trạng bị tấn công dồn dập mà lượng điểm phép thuật cạn kiệt: hãy vận dụng phép thuật một cách khôn khéo và tiết kiệm.

Phần 2 cũng được bổ sung thêm một số kỹ năng mới, như xây dựng tường thành nhằm bảo vệ ngôi làng của bạn tránh khỏi các cuộc tấn công của kẻ thù, giúp bạn yên tâm lo lắng việc khác. Tuy việc xây dựng tường thành là rất tuyệt nhưng công phu và tốn kém. Tường thành được chia làm nhiều cấp độ, cấp sau đòi hỏi nhiều nguyên liệu hơn cấp trước và dĩ nhiên vững chắc và cao lớn hơn. Tuy nhiên bạn cũng không nên quá lạm dụng, vì nếu tường thành được gia cố quá mức, nó sẽ rất dễ đổ. Nét đổi mới tiếp theo

Thần thú thiện tuy rất đẹp nhưng không hề mất đi vẻ dũng mãnh.

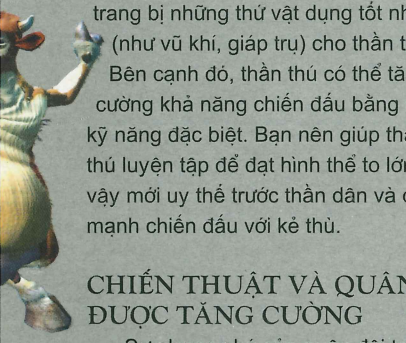

Một mẫu kiến trúc trong trò chơi.


Thần thú đại diện cho sức mạnh của người chơi.


Cảnh vật tỏ

Thần thú trung lập với màu xám chủ đạo tỏ ra rất đáng nể.

không thể không nhắc đến trong phần 2 này là khả năng và kỹ năng chiến đấu của các nhân vật cũng được nâng cao thêm và phong phú hơn phần trước rất nhiều. Nếu như trước đây bạn chỉ đóng vai trò vị thần điều khiển con thần thú dưới quyền(con vật tượng trưng cho quyền lực và sự hiện diện của bạn) đi chiến đấu để bảo vệ hoặc tấn công các đối thủ khác (nạn nhân giữa các cuộc chiến ấy thường là dân làng nhỏ bé, yếu ớt), thì trong phần 2 cách điều khiển không còn đơn giản như trước. Bạn phải tập trung làm kinh tế và dành thời gian chăm sóc thần thú chu đáo, nếu không nó rất dễ bị làm thịt khi phải chống chọi với quá đông dân làng khác. Muốn tránh khỏi tình trạng bi thảm đó, không còn cách nào khác là bạn phải nhanh chóng xây dựng kinh tế cho thật giàu mạnh để trang bị những thứ vật dụng tốt nhất (như vũ khí, giáp trụ) cho thần thú. Bên cạnh đó, thần thú có thể tăng cường khả năng chiến đấu bằng các kỹ năng đặc biệt. Bạn nên giúp thần thú luyện tập để đạt hình thể to lớn; có như vậy mới uy thế trước thần dân và đủ sức mạnh chiến đấu với kẻ thù.



## CHIẾN THUẬT VÀ QUÂN ĐỘI ĐƯỢC TĂNG CƯỜNG

Sự phong phú của quân đội trong trò chơi không chỉ dừng ở sự hấp dẫn của thần thú mà còn được khai thác và mở rộng thêm rất nhiều. Mỗi ngôi làng có một vị giáo chủ đầy quyền năng (cũng là đồ đệ thân cận nhất của bạn) giữ vai trò liên kết đấng thần linh với thần dân bộ tộc và thành lập các đạo quân tương tự như trong trò Populous. Vì thế, các trận đánh sẽ rất hoành tráng khi qui tụ đông đảo các binh chủng, các đạo quân hùng hậu được hậu thuẫn và khích lệ bởi các thần thú khổng lồ bên trên... Và

Tường thành là một trong những cải tiến mới trong phần 2.

chiến trường sẽ càng sôi động hơn với những tiếng hô xung trận và những tiếng gầm rú thị uy của thần thú.

Tài nguyên trong phần 2 không chỉ gồm lương thực, gỗ, đá... mà có thêm kim loại dùng để rèn vũ khí. Vũ khí sẽ giúp quân đội hùng mạnh hơn. Tính thiện và ác cũng được thể hiện đối lập hơn phần trước, rõ ràng đến từng hành động cụ thể nhằm tăng cường cho các bản đầu. Vì thế bạn hãy cẩn trọng hơn trong từng quyết định vì chỉ cần một phút bốc đồng, hình ảnh thánh thiện của bạn sẽ tan ngay thành mây khói.

## KHUNG CẢNH HOÀN TOÀN MỚI LẠ

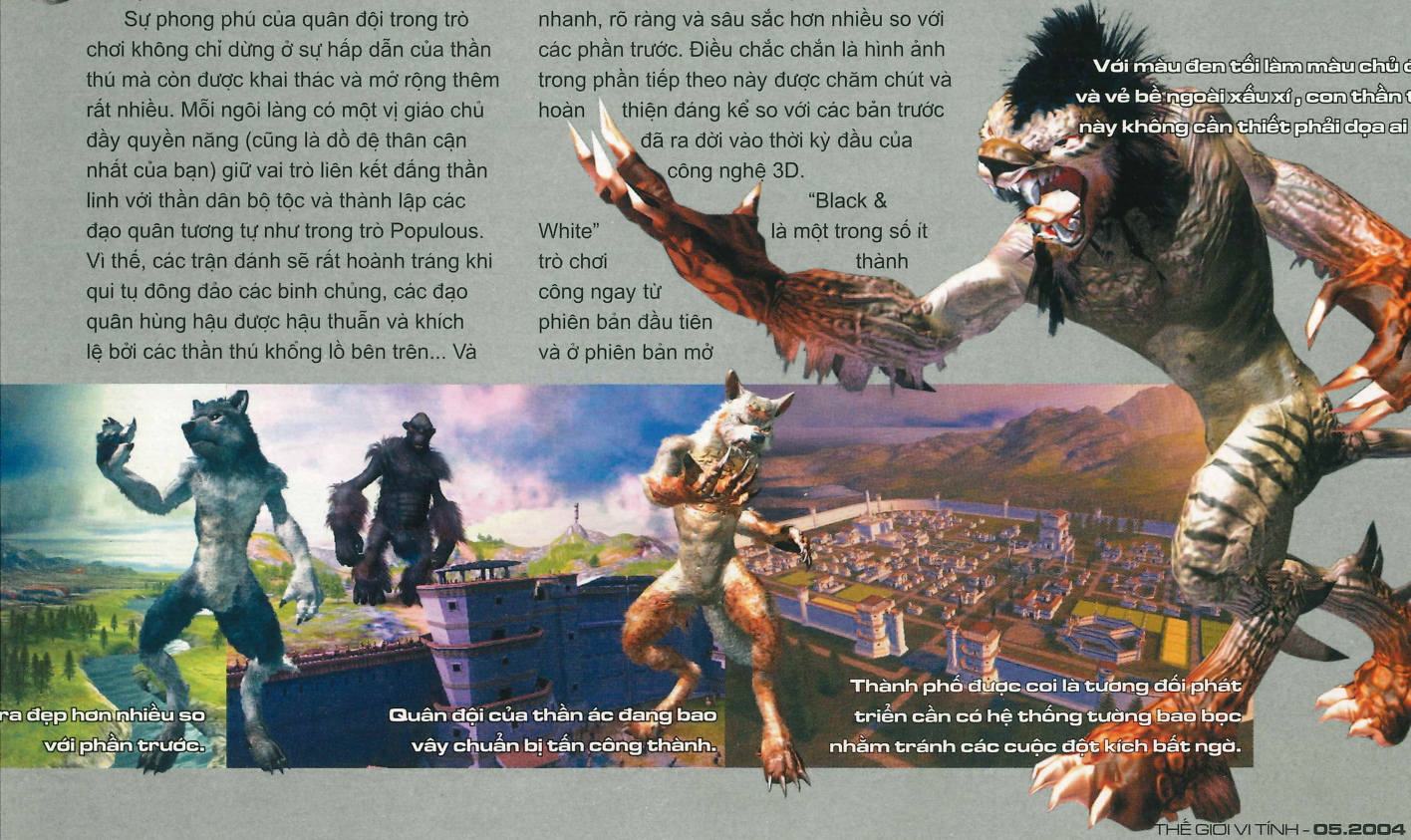
Toàn bộ quang cảnh và hệ động thực vật trong trò chơi sẽ được thay đổi hoàn toàn mới nên tránh được cảm giác nhàm chán. Bạn sẽ thấy những khung cảnh rực rỡ, các con vật lanh lợi dễ thương nếu bạn là một vị thần Thiện; trái lại bạn phải làm quen với khung cảnh u tối cùng với các con vật xung quanh thật sự quái dị và ghê tởm nếu bạn chọn làm thần Ác. Có thể nói thiện và ác trong phần 2 diễn ra nhanh, rõ ràng và sâu sắc hơn nhiều so với các phần trước. Điều chắc chắn là hình ảnh trong phần tiếp theo này được chăm chút và hoàn thiện đáng kể so với các bản trước đã ra đời vào thời kỳ đầu của công nghệ 3D.

"Black & White" là một trong số ít trò chơi thành công ngay từ phiên bản đầu tiên và ở phiên bản mở rộng tiếp theo, nó hứa hẹn cống hiến cho người chơi không ít những thay đổi về chất lẫn lượng vì như chúng ta đã biết, trò này không chỉ đơn thuần là một trò chơi giải trí mà còn là sản phẩm tiêu biểu đại diện cho hãng Lionhead. Tôi tin rằng trò chơi sẽ thật sự là một trong số ít trò chơi được đầu tư đầy đủ và không thể thiếu trong bộ sưu tập game của bạn. Bạn sẽ không uổng công khi chờ đợi thời điểm phát hành game Black & White 2 vào tháng 10 tới.

Cuộc chạm trán nảy lửa giữa 2 thần thú.

Sự tấn công dũng mãnh của thần thú vào tường thành đối phương.

**THANH BÌNH**
**thanh.binh@but-tre.com**



Với màu đen tối làm màu chủ đạo và vẻ bề ngoài xấu xí, con thần thú này không cần thiết phải dọa ai cả.

ra đẹp hơn nhiều so với phần trước.

Quân đội của thần ác đang bao vây chuẩn bị tấn công thành.

Thành phố được coi là tương đối phát triển cần có hệ thống tường bao bọc nhằm tránh các cuộc đột kích bất ngờ.

**Tên Game:** Soldner:Secret Wars
**Thể loại:** Hành động
**Ngày phát hành:** 04/05/2004
**ESRB:** Đang đợi đánh giá
**Sản xuất:** Encore Software
**Phát hành:** Wings Simulations
**Cấu hình:** P4 1.4 GHz, 256MB RAM, VGA GeForce 3 trở lên, Windows 98/ME/2000/XP

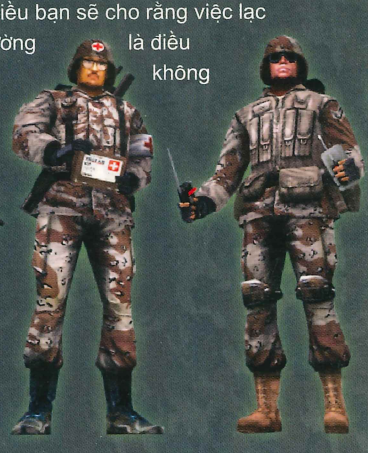
# SOLDNER SECRET WARS
# CUỘC CHIẾN BÍ MẬT

Trước khi **Battlefield 1942** ra đời, hầu hết các game bắn súng chơi mạng đều diễn ra trong một chiến trường nhỏ hẹp, chật chội với một lượng khí tài nghèo nàn. Khi **Battlefield 1942** xuất hiện, lịch sử của thể loại bắn súng "sang trang", nó trở thành một chuẩn mà các game bắn súng (cả chơi mạng lẫn chơi đơn) sau này đều noi theo. Bí quyết của nó nằm ở chỗ: môi trường rộng lớn, khí tài sử dụng đa dạng. Dựa trên nền tảng này, các game thế hệ sau đã thay đổi cách chơi cho phù hợp với xu hướng mới đồng thời tăng cường thêm những tính năng mà nền tảng trên thiếu, hoặc có mà không được phát triển sâu. **Soldner: Secret Wars** là một trong những game thuộc trào lưu này. Nó mang trong mình một tham vọng rất lớn của những người làm game (**Wings Simulations** phát triển, **Encore** và **JoWood** chia nhau phát hành ở những thị trường khác nhau): trở thành một game chơi mạng với cách chơi có chiều sâu phức tạp nhưng hấp dẫn, lật đổ nền tảng hiện có để vươn mình trở thành một "chuẩn" mới cho các game chơi mạng noi theo.

## Vai "phụ" của trò chơi

Tương tự như *Battlefield 1942 (BF 1942)*, cách chơi của **Soldner: Secret Wars** *(SSW)* có hai phần: chơi đơn và chơi mạng. Tất nhiên là với một trò có cách chơi thiên về mạng thì mục chơi đơn của game chỉ là "vai thứ" trong vở kịch mà thôi. Phần chơi đơn của *SSW* có khác loạt game *BF 1942* một chút: game lấy bối cảnh chiến tranh trong tương lai, lúc đó quân đội không còn giữ vai trò chủ đạo giải quyết các vấn đề xung đột nữa mà thay vào đó là các lực lượng đặc biệt, và thay vì chia hai phe thực hiện cách chơi cướp cờ lấy điểm như *BF 1942* từng làm thì game xây dựng một cốt truyện với cách chơi theo nhiệm vụ (na ná như *Operation Flashpoint* nhưng với môi trường rộng lớn và khí tài hùng hậu). Có khoảng 250 nhiệm vụ (chưa biết game sẽ có bao nhiêu màn) được thiết kế dành cho phần chơi đơn. Với mỗi nhiệm vụ hoàn tất bạn sẽ được thưởng một số tiền tương ứng tùy theo mức độ lớn nhỏ của nhiệm vụ đó để "shopping" trang thiết bị.

Về phần chơi mạng chúng ta hãy tạm thời gác lại... khoan bàn tới, vì đây là phần chủ lực của game và chúng ta sẽ đề cập đến nó sau. Ở đây tôi muốn nói đến một phần khá quan trọng của game: bản đồ. Có thể nói *SSW* gây "sốc"' cho các gamer khi nhà làm game tuyên bố rằng độ lớn của bản đồ rất "khủng khiếp", do họ xây dựng nó từ những tấm ảnh địa hình chụp từ vệ tinh. Theo thông tin ban đầu từ phía nhà làm game thì kích cỡ của nó vào khoảng... 6500 x 3500 km (tương đương 22 triệu 750 ngàn $km^2$ !). Để khám phá hết bản đồ này bạn cần ít nhất là... 200 giờ chơi, một con số dễ làm nản lòng những tay chơi ham thích "ngắm cảnh"! Tới đây, ắt hẳn nhiều bạn sẽ cho rằng việc lạc đường là điều không



tránh khỏi, nhưng đừng lo vì một game bắn súng mà thiếu bản đồ mini cũng như dụng cụ định hướng thì không còn là game bắn súng nữa! *SSW* hỗ trợ người chơi không chỉ bằng bản đồ mà còn có rada định vị và các điểm tập kết nhằm giúp người chơi tìm đường tốt hơn.

### Kho khí tài đồ sộ

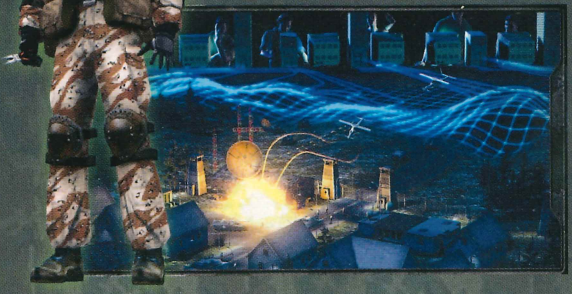
Không chỉ thu hút người chơi ở hai phần chơi đơn và mạng, *SSW* còn gây chú ý với các gamer ở những tính năng hấp dẫn khác. Khí tài của game có thể nói là khổng lồ và phong phú so với các game cùng thể loại từ trước tới nay. Theo nhà phát triển **Wings Simulations**, game có khoảng 70 loại vũ khí (thực tế thì "kho súng" của game chỉ có chừng 53 loại, phần còn lại có thể sẽ được thêm vào trong phiên bản hoàn thiện cuối cùng hoặc trong các phần mở rộng được tung ra trong nay mai), chia làm nhiều thể loại: từ những loại hạng nhẹ như súng lục (Desert Eagle, HK Mark 23...), súng máy (M60 E-3, MG3...)... cho tới hạng nặng như LAW 80, Panzerfaust 3, Stinger... cùng nhiều loại thuốc nổ và lựu đạn khác nhau. Gây thú vị nhất có lẽ là sự xuất hiện của những loại vũ khí tối tân, mà hiện thời trong thực tế chúng chỉ tồn tại trong các phòng thí nghiệm của ngành công nghiệp chế tạo vũ khí, chẳng hạn như khẩu Heckler & Koch OICW.

Bên cạnh kho vũ khí đồ sộ, các thiết bị vận chuyển trong game cũng đa dạng không kém và chia làm 3 thể loại: không, thủy và bộ. Người chơi sẽ tiếp xúc với rất nhiều

loại xe như tăng T-80, Jeep BJ212A... ngoài ra còn có trực thăng, máy bay. Riêng phần "thủy" thì tạm thời nhà phát triển trò chơi tạm gác lại, họ "hẹn" rằng nó sẽ có mặt trong các phiên bản mở rộng dự tính tung ra ngay sau khi phiên bản chính xuất hiện.

### Những tính năng hấp dẫn

Không biết **Wings Simulations** có áp dụng engine vật lý Havok vào game hay không, nhưng qua thông tin trên trang web của game thì có thể thấy độ thật trong *SSW* được đầu tư rất kỹ so với các game hiện nay: chẳng hạn khi bạn dùng súng hạng nặng bắn vào một ngôi nhà thì tùy theo góc bắn và sức công phá của loại súng ngôi nhà sẽ nát vụn từng mảnh hoặc chỉ sụp một góc (ngay cả *BF 1942* cũng chưa áp dụng điều này vào game, có lẽ là do họ muốn đơn giản hóa cách chơi). Một ví dụ khác là với cây cối trong game, ngoài chức năng làm "dẹp" và dùng làm chỗ ẩn núp ra, đôi lúc nó rất vướng víu cản trở tầm nhìn, mà bạn thì không có cách nào dẹp bỏ nó đi. *SSW* cho phép người chơi thực hiện điều mình muốn bằng nhiều cách: dùng lựu đạn hoặc thuốc nổ, xe "ủi"... Trên đây chỉ là một trong vô vàn tính năng hấp dẫn, mang lại



cảm giác thật cho bạn khi chơi *SSW*. Để khám phá hết sự hấp dẫn chúng ta chỉ có cách... chờ phiên bản chính thức.

### Chơi mạng: trọng tâm của nhà phát triển game

Vâng, có thể nói phần chơi mạng là một ván bài lớn mà nhà phát triển "đặt cược" rất nhiều. Có tất cả 2 phần chơi mạng: Standard và Customizable. Mục Standard gồm các kiểu chơi: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, VIP Assassination, Conquest, Hostage Rescue, Bomb Run. Phần Customizable là một cách chơi khá lạ của game. Ở phần này người chơi sẽ thiết lập những cách chơi không giống ai: bạn có thể tạo một màn chơi kiểu cướp cờ, nhưng thay vì chiếm lá cờ thì bạn có thể đổi nó thành một chiếc xe chẳng hạn, và bên nào chiếm được chiếc xe này thì lái nó về căn cứ của mình, rất thú vị phải không? Tương tự như *BF 1942*, bạn có thể chọn đấu với máy (gọi là các "bots" ) ngoài lựa chọn đấu với người. Có thể bạn chọn chơi một mình nhưng thường thì chơi cùng với bạn bè bao giờ cũng thú vị hơn. Và chính ở điểm này mục chơi Co-op xuất hiện, như đã nói, cách chơi của *SSW* rất phong phú, gây ngạc nhiên cho người chơi. Có tất cả 3 mục chơi Co-op: Survival, Single Scenario, và Campaign: chơi theo cốt truyện của phần chơi đơn, mục này được các gamer rất thích vì mang tính đồng đội cao, và nghe nói rằng nó sẽ không bao giờ kết thúc trừ phi bạn muốn ngưng game. Một điều cuối cùng về phần chơi mạng game cho phép tối đa là 32 tay chơi cùng lúc qua LAN và Internet. Được biết hiện nhà phát triển game đang thử nghiệm một mạng chơi cùng lúc 128 người (không phải 64 như thường thấy) trên hệ máy chạy Linux.

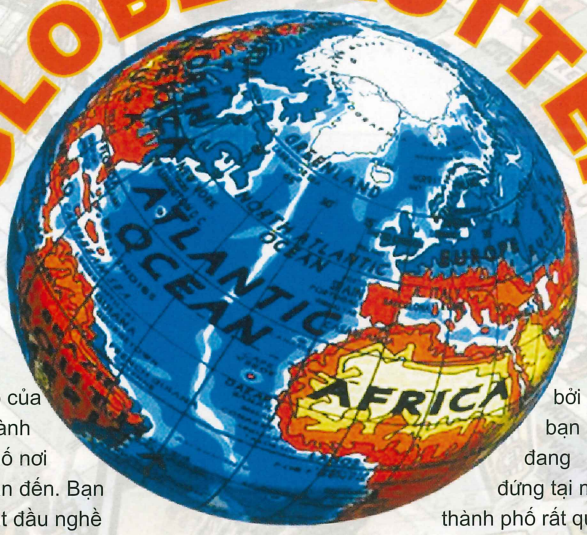
### Lời kết

Qua những tính năng sơ khởi mà nhà phát triển game thông tin trên trang web, có thể thấy *SSW* hứa hẹn sẽ là một địch thủ đáng gờm đối với dòng game *BF 1942* (cũng như các game tương tự), và chắc chắn một điều rằng khi nó xuất hiện, sẽ có một cơn "địa chấn" đi kèm theo. Hãy chuẩn bị tinh thần đón nhận nó nào các bạn!

**NGUYÊN AN**
**nguyen.an@but-tre.com**

Tên Game: Globetrotter
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 22/12/2000
ESRB: Everyone
Sản xuất: Deadline Games
Phát hành: Vision Park
Cấu hình: PII 400MHz, 64MB RAM, VGA 16MB, HDD 200MB, Windows 98 SE/ XP

# CHUYẾN DU HÀNH KỲ THÚ GLOBETROTTER




Bạn thích đi du lịch vòng quanh thế giới nhưng túi tiền không cho phép? Bạn đã và đang mơ ước sẽ trở thành một phóng viên tài giỏi? Bạn thích vừa chơi game vừa có thể biết thêm nhiều kiến thức? Nếu bạn gật đầu với những câu hỏi trên thì Globetrotter (GT) chính là game dành cho bạn. GT được Deadline Games thiết kế, không có những pha hành động gay cấn, cũng không có những đồ vật khó tìm, GT thu hút người chơi bởi chính cách chơi đơn giản của nó, và hơn hết là kho kiến thức vô giá mà game cung cấp cho người chơi.

## CUỘC PHIÊU LƯU BẮT ĐẦU

Cách chơi GT rất đơn giản: bạn sẽ được giao nhiệm vụ tới những thành phố ở khắp thế giới để chụp ảnh và nộp bài cho tòa soạn. Với những bức hình gửi cho tòa soạn, bạn sẽ được trả lương, thêm điểm kinh nghiệm để thăng chức cho "sự nghiệp ký giả" của mình. Nghe thì có vẻ dễ đấy, nhưng không dễ như bạn tưởng vì có những danh lam thắng cảnh rất đẹp, tuy nhiên... đôi khi bạn chẳng biết chúng ở đâu mà đến, chẳng hạn bạn có bao giờ nghe đến tên Zanzibar, Galapagos hay Maldives chưa?

Bối cảnh của toàn trò chơi diễn ra trên bản đồ của thành phố nơi bạn đến. Bạn bắt đầu nghề phóng viên của mình tại Globetrotter Club (GTC) ở địa phương. Bạn sẽ lần lượt hoàn thành những nhiệm vụ từ thấp lên cao để trải qua các cấp độ của một phóng viên: Novice (phóng viên tập sự), Candidate (có thể tạm hiểu là nhân viên chính thức), và Professional. Đây là ba cấp độ cơ bản nhất mà bạn phải được đến trước khi bước lên bục danh dự mang danh hiệu European President.

Khi là một Novice, tuy chỉ là nhân viên tập sự, nhưng bạn vẫn có thể đảm nhận nhiệm vụ ở Thụy Điển, Đan Mạch, Na Uy và Phần Lan. Công việc đầu tiên của bạn sẽ là hoàn thành 5 nhiệm vụ được giao, sau đó phạm vi làm việc sẽ được mở rộng ra ở 12 thành phố lớn của châu Âu. Ở cấp độ này, tuy chỉ mới bắt đầu bước vào game nhưng bạn dễ dàng vượt qua

London - Nơi bắt đầu sự nghiệp của bạn

đồ này, tùy sở thích, bạn có thể tự quyết định sẽ đến những đâu để nhận nhiệm vụ dài hay ngắn hạn. Là nhân viên chính thức của GTC, một chế độ ưu đãi mà bạn được hưởng là khi đến bất kỳ một thành phố nào, bạn sẽ có ngay bản đồ của thành phố ấy mà không phải mất "công và của".

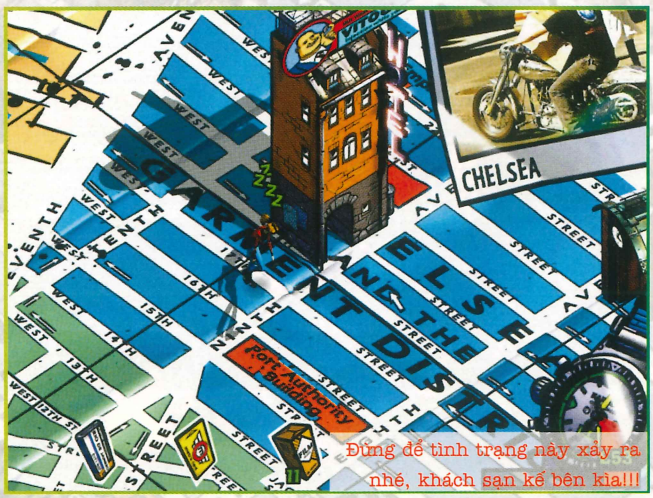
Là một Professional, nhiệm vụ của bạn sẽ khó hơn rất nhiều, bạn phải nhận nhiệm vụ ở một nơi và gửi hình ở một nơi khác. Điều khó khăn khác nữa này là bạn sẽ phải hoàn thành nhiệm vụ được giao trong thời gian quy định, nếu không bạn phải làm lại nhiệm vụ đó từ đầu.

Thông tin cần thiết ở sau mỗi tấm hình.

## THĂNG QUAN TIẾN CHỨC

Vượt qua Novice, bạn sẽ nghiễm nhiên trở thành Candidate Member của GTC. Là một Candidate, cả thế giới như đang chào đón bạn. Ở cấp độ này, tùy sở thích, bạn có thể tự quyết định sẽ đến những đâu để nhận nhiệm vụ dài hay ngắn hạn. Là nhân viên chính thức của GTC, một chế độ ưu đãi mà bạn được hưởng là khi đến bất kỳ một thành phố nào, bạn sẽ có ngay bản đồ của thành phố ấy mà không phải mất "công và của".

Là một Professional, nhiệm vụ của bạn sẽ khó hơn rất nhiều, bạn phải nhận nhiệm vụ ở một nơi và gửi hình ở một nơi khác. Điều khó khăn khác nữa này là bạn sẽ phải hoàn thành nhiệm vụ được giao trong thời gian quy định, nếu không bạn phải làm lại nhiệm vụ đó từ đầu.



Đứng để tình trạng này xảy ra nhé, khách sạn kế bên kìa!!!

VNPT

**TỔNG CÔNG TY BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG VIỆT NAM**

**Từ 1 - 4**
**Khai Trương**

# Fone

INTERNET - VIỆT NAM
VNN

## Lời của Internet

# FONE VNN THẺ XANH

- **CHẤT LƯỢNG CAO**
- **SỬ DỤNG THUẬN TIỆN ĐƠN GIẢN**
- **GIẢI PHÁP CHO DOANH NGHIỆP**
- **QUẢN LÝ MỨC ĐỘ SỬ DỤNG**
- **TIẾT KIỆM CHI PHÍ**

http://fone.vnn.vn/greencard

VDC

*Số điện thoại thông tin và hỗ trợ dịch vụ 24/24h (MIỄN PHÍ): 18001260*

Vì vậy, ở cấp độ này, GTC cần một người phóng viên nhanh nhẹn và biết tính toán chính xác «đường đi nước bước» để hoàn thành nhiệm vụ đúng thời hạn được giao.

Một việc làm hấp dẫn đang chờ đón bạn

## KINH NGHIỆM CỦA MỘT PHÓNG VIÊN

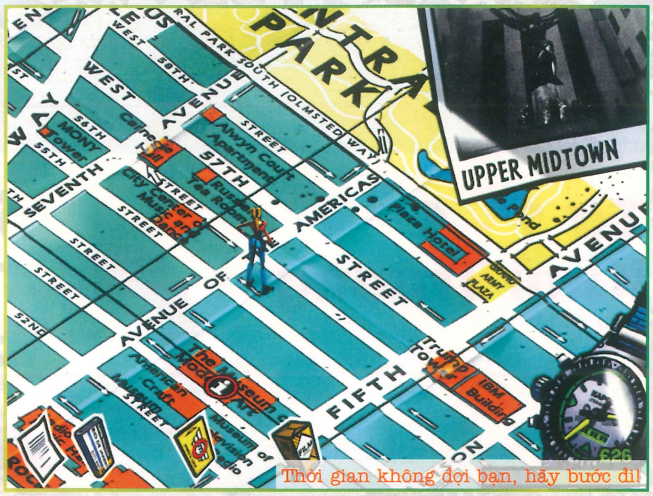
Khi chơi GT, xin lưu ý rằng sức khỏe và túi tiền của nhân vật mà bạn hóa thân là rất quan trọng. Bạn có thể chọn nghỉ ngơi ở những khách sạn "5 sao" đắt tiền với giá 150 USD/ngày. Đây là nơi rất dễ tìm, chỉ bằng cách "hey, taxi!". Nhưng hãy suy nghĩ lại! Chịu khó một chút, mất sức một chút để lang thang khắp thành phố, bạn sẽ khám phá ra một số khách sạn giá bèo, chỉ có 50 USD/ngày thôi. Cuộc hành trình của bạn sẽ diễn ra ngày và đêm nối tiếp nhau, và tất nhiên bóng đêm luôn đồng nghĩa với "tội ác". Đừng lo, bạn sẽ không bị cướp đi những tấm hình hay bản đồ đâu, những thứ ấy chẳng có nghĩa lý gì với chúng cả, mà là tiền đấy! Nhớ là đừng lang

thang ngoài phố vào ban đêm kẻo sạch túi! Một điểm thú vị của game này là khi những tay cướp cạn xuất hiện, nhạc nền của trò chơi sẽ trở nên «ma quái» hơn, hồi hộp hơn. Đấy chính là tiếng chuông cảnh báo giúp bạn, hãy căng mắt ra để tìm tên cướp và trốn vào một tòa nhà nào gần đấy nhất, chắc chắn bạn sẽ thoát.

Globetrotter gồm hơn 4000 câu hỏi và hình ảnh đẹp của các danh lam thắng cảnh trên thế giới. Các câu hỏi sẽ liên tục xuất hiện trên đường đi của bạn, với mỗi câu trả lời đúng bạn sẽ được thêm sức! Đó là vào ban ngày, còn ban đêm, nếu bạn có đủ can đảm làm giàu mà không sợ

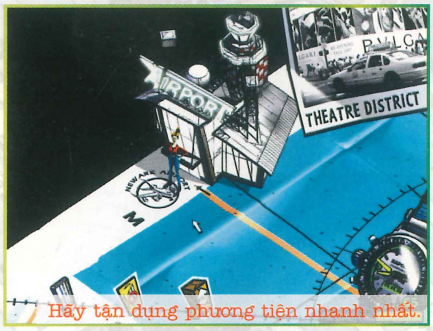
Globetrotter Club

Khách sạn 5 sao đây!!!



Thời gian không đợi bạn, hãy bước đi!

bọn cướp, hãy lang thang khắp đường phố để trả lời câu hỏi và kiếm tiền. Ngoài ra, để có thêm thu nhập, bạn cũng có thể kiếm việc làm ngay trong thành phố. Tất cả các công việc này chỉ đơn giản là trả lời câu hỏi, nhưng chúng đòi hỏi một vốn kiến thức kha khá nơi bạn đấy! Nhưng bạn đừng lo, hãy tìm việc, trả lời câu hỏi và lãnh lương. Bạn có thể hiểu thêm về thành phố nơi bạn đến qua những bức hình xuất hiện trên đường đi, chỉ việc click vào góc phải bên dưới của tấm hình, bạn sẽ có thông tin cần thiết.



Hãy tận dụng phương tiện nhanh nhất.

## CON ĐƯỜNG Ở PHÍA TRƯỚC...

Một số lời khuyên nhỏ khi chơi Globetrotter: vì nhiệm vụ của bạn sẽ có thời hạn nên hãy biết tận dụng những gì đang có như bản đồ, thuốc tăng lực, vé tàu điện ngầm... Khi đến một thành phố mới, hãy tìm mua ngay bản đồ của thành phố ấy, nếu không bạn sẽ mất khá nhiều thời gian cho khâu tìm đường. Ngoài ra, bạn cũng cần phải biết kết hợp giữa bản đồ mà bạn đang có trong tay với một phần bản đồ mà GT giao cho bạn trong bảng nhiệm vụ để biết chính xác địa điểm cần đến. Hãy nhớ: thời gian, tiền bạc và sức khỏe rất quan trọng cho công việc. Cuối cùng, khi chơi Globetrotter, tốt nhất bạn nên để sẵn tờ giấy và cây viết, thậm chí là một tấm bản đồ thế giới cầm tay, vì có lúc bạn sẽ cần đến chúng đấy! Còn dùng để làm gì thì tôi xin nhường câu trả lời cho chính bạn. Vậy hãy thu dọn hành lý, lên đường và khám phá thế giới!

**NGỌC LAN**
**chip305@hotmail.com**

**SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI**

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...

Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

## HƯỚNG DẪN TRÒ CHƠI

# MIDNIGHT NOWHERE

Một trong những điều kiện then chốt để có thể chơi được những trò chơi tìm đường là tính kiên nhẫn, nếu không có nó bạn sẽ không thể nào tận hưởng được hương vị của The Curse of Monkey Island hay Run Away. Tuy nhiên, như thế vẫn chưa đủ. Tính kiên nhẫn trong những trò chơi tìm đường chỉ mới như là sức sống mạnh mẽ và bền bỉ của một cây non mà thôi, nếu không có được một mảnh đất để bén rễ đâm chồi, thì cái cây ấy cũng khó sống được, đó chính là sự hưng phấn. Mà không có được sự hưng phấn thì trò chơi xem như... hỏng. Và thông thường, trước khi vứt hẳn một trò chơi nào đó vào góc tủ, người ta thường cố thử một lần nữa xem có thể tìm được hứng thú để chơi tiếp hay không.

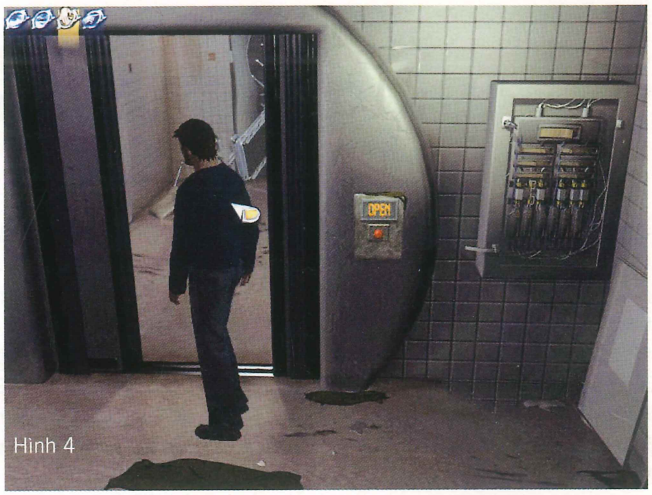
Đáng tiếc là trò chơi Midnight Nowhere lại là một mảnh đất khô cằn bởi sự đơn điệu về tình tiết, nghèo nàn về âm thanh, cho nên cái cây non của bạn sẽ rất khó có thể tươi tốt. Và nếu bạn cũng muốn cứu vớt nó lần chót, tôi xin cùng bạn đồng hành để vượt qua màn đầu tiên. Hy vọng sẽ giúp bạn được chút ít trong việc tiếp tục ở lại với trò chơi này!

Nếu chịu khó quan sát hết mọi hướng trong căn phòng, bạn sẽ thấy cánh cửa ra vào duy nhất trong phòng vốn được khóa bằng hệ thống điện (mà cái tủ điện thì lại đang bốc khói nữa chứ !). Đó chính là lối ra của bạn.

Đầu tiên, bạn hãy tiến lại phía bàn làm việc duy nhất trong phòng (xem *hình 1*) và lấy chiếc kính hiển vi ở trên bàn. Sau đó quay sang phải, bạn sẽ thấy một tủ kính cứu hỏa có cái búa bên trong (*hình 2*). Hãy dùng chiếc kính hiển vi để đập bể kính và lấy cái búa. Nhìn kỹ, bạn sẽ lấy được một mảnh kính vỡ.

Bây giờ, tiến lại phía bên trái, nơi có tủ đông lạnh. Phía bên trái của nó là một hộp điện và bạn chẳng cần quan tâm đến nó làm gì, chỉ cần để ý đến sợi dây điện nhỏ nối với nó mà thôi. Hãy dùng cây búa để chặt đứt sợi dây này và lượm nó (*hình 3*).

Hình 2

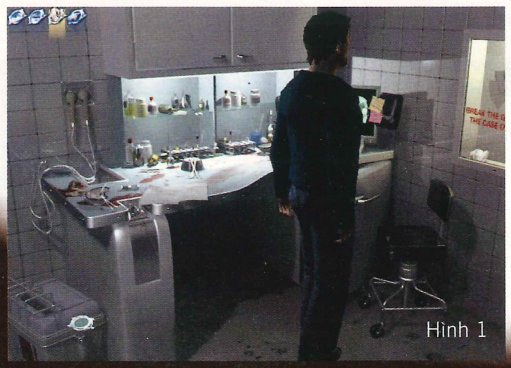

Hình 4

Tiếp theo, bạn mở "kho" (*inventory*) ra bằng cách nhấn chuột phải, sau đó dùng mảnh kính vỡ để chuốt bỏ lớp vỏ nhựa của sợi dây điện mà bạn vừa mới lấy ở trên. Nếu thành công, bạn sẽ có một đoạn dây cáp mà trong game gọi là "working wire". Công việc tiếp theo sẽ là tìm cách nối lại mạch điện trong tủ điện.

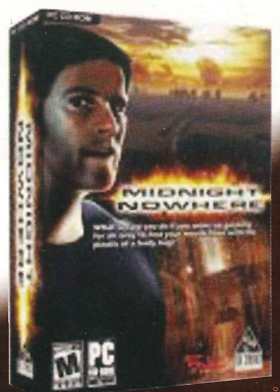
Bạn hãy dùng búa để phá nắp tủ điện, sau đó ấy cái cầu chì bị cháy ra và quăng nó đi. Bước kế tiếp chắc bạn cũng đã đoán ra rồi: thay đoạn "working wire" vào cầu chì. Nếu mọi chuyện tốt đẹp, bạn sẽ thấy đèn trên bảng điều khiển sáng lên và bây giờ bạn chỉ việc nhấn nút là cửa sẽ mở (*hình 4*). Lưu ý là có thể bạn sẽ khó rà trúng vị trí ở chỗ này nên hãy kiên nhẫn rà chuột theo nguyên tắc rada mà tôi đã giới thiệu trong bài viết Run Away trước đây.

Như vậy là bạn đã vượt qua được thử thách đầu tiên, song nên nhớ rằng để có thể đi tiếp những màn sau, bạn sẽ cần rất nhiều thông tin cũng như đồ vật khác trong căn phòng này, do vậy hãy quan sát và lục lọi mọi thứ như số trên áo của những xác chết, nhớ kỹ những hình xăm..., nếu không bạn sẽ phải quay đi quay lại rất nhiều lần sau này.

**TRỊNH BẢO**
TRINH.BAO@BUT-TRE.COM


Hình 1

Hình 3



# Loa

# Altec Lansing

## Khi An-tếch bắt tay với game...

Tuy chỉ mới chính thức xuất hiện tại thị trường Việt Nam cách đây không lâu nhưng loa Altec Lansing đã khẳng định được vị thế của mình về chất lượng. Nếu bạn là người sành điệu và đam mê phần cứng máy tính thì bên cạnh những cái tên như Klipsch, Logitech, Creative..., anh chàng "An tếch" (Altec Lansing, gọi tắt là Altec) chắc cũng chẳng lạ lẫm gì. Ngược lại, nếu bạn ít chú ý đến các nhãn hiệu loa máy tính thì hãy cùng chúng tôi làm quen với một người bạn mới – Altec, hầu mở rộng thêm khả năng chọn lựa, đặc biệt là đối với các gamer cấp trung và cao.

Tuy nói là mới, nhưng thực ra Altec Lansing là một tên tuổi nổi tiếng trên thế giới và nay, hãng chính thức đặt chân vào thị trường Việt Nam. Với các dòng loa được thiết kế riêng cho từng lĩnh vực, trong đó có 3 dòng loa chính là PC Gaming (game máy tính), PC Music (âm nhạc trên máy tính), Video gaming & TV audio (tăng cường âm thanh cho ti-vi và các hệ thống chơi game chuyên dụng như Xbox, PS2, Gamecube...). Vì Altec Lansing thực sự hướng đến nhu cầu cụ thể của từng nhóm người dùng, do đó bạn cần xác định nhu cầu của mình thì mới có thể chọn được một hệ thống loa ưng ý. Nếu bạn cần một bộ loa chỉ để chơi game trên máy tính, hãy quan tâm đến các model như 4100, 5100, 641. Bạn cần một bộ loa có khả năng thể hiện âm nhạc tốt, có thể bạn sẽ chọn model AVS300, ATP3 hay 621. Còn nếu bạn là fan của các loại game console thì XA3051, XA3021 thích hợp hơn.

Hãy cùng chúng tôi điểm qua một số sản phẩm được thiết kế chuyên cho chơi game của Altec Lansing, có mức giá trong trong khoảng 100 USD đến 200 USD để cùng cảm nhận một phong cách mới – phong cách âm thanh của "An-tếch".

### ALTEC LANSING 251

*Giá tham khảo: 100 USD*

Hệ thống loa 6 kênh (5.1) này với 4 loa vệ tinh, 1 loa trung tâm và 1 loa trầm có thiết kế nhỏ gọn. Nó kết nối với máy tính qua 3 đầu nối mini-stereo 3,5mm, lần lượt tiếp nhận các ngõ vào cho kênh âm thanh trầm và trung tâm, 2 kênh âm thanh trước (front) và 2 kênh âm thanh sau (rear). Sản phẩm kèm theo gồm sách hướng dẫn (4 thứ tiếng), tờ hướng dẫn chi tiết lắp đặt và các chân đế. Bộ biến điện (power adapter) được tích hợp ngay trong 251. Các nút điều khiển âm lượng gồm: vô lum chính, loa trung tâm, loa sau (surround) được thiết kế ngay trên loa phải trước (right front). Còn để chỉnh âm trầm, bạn hãy chịu khó tìm phía sau loa siêu trầm.

### ALTEC LANSING 4100

*Giá tham khảo: 145 USD*

Với "vóc dáng" sang trọng, đẹp và rất ấn tượng, 4100 "sẵn sàng" làm nổ tung căn phòng của bạn. Đây là hệ thống loa đa kênh hỗ trợ tối đa 5 kênh âm thanh (4.1), cho phép tiếp nhận 2 ngõ vào cho âm thanh trước và âm thanh sau. Tổng công suất thực dụng của 4100 vượt ngưỡng 100w. Ngoài ra, sản phẩm còn kèm một bộ điều khiển có dây cho phép bạn dễ dàng thay đổi âm lượng của toàn hệ thống cũng như chuyển đổi qua lại giữa 2 chế độ: nghe nhạc (Stereo x2) và chơi game (gaming). Để

ALTEC LANSING 4100

cho đồng bộ hơn về mặt thiết kế, Altec còn "ưu ái" đặt chiếc remote trên một đế giữ bằng kim loại khá chắc chắn. Thoạt nhìn, các loa vệ tinh trông có vẻ "mảnh khảnh", nhưng xin bạn chớ đánh giá sự vật qua vẻ bề ngoài như vậy. Dù nhỏ, nhưng chúng được thiết kế và "trang bị" rất "xịn". Điển hình là phần màng loa được phủ chất Neodim (Neodymium, nguyên tố hiếm) nhằm tái tạo và thể hiện âm thanh trong trẻo, tinh khiết dù chỉ với một kích thước khiêm tốn. Cáp nối AAC1 RC kèm theo cho phép bạn dễ dàng kết nối 4100 với các đầu chơi DVD gia đình, TV và các máy chơi game chuyên dụng. Ngoài ra, nếu có nhu cầu cao hơn, Altec Lansing đưa ra 5100 – hệ thống âm thanh 5.1 hoàn chỉnh, có kiểu dáng và thiết kế không khác gì 4100 ngoại trừ thêm 1 loa trung tâm nằm ngang. Tuy nhiên, bạn phải chi thêm khoảng hơn 50 USD nữa cho 5100 (giá tham khảo là 200 USD) để có được âm thanh 6 kênh (5.1).

## ALTEC LANSING XA3051

*Giá tham khảo: 200 USD*

XA3051 rất ấn tượng với thiết kế lạ mắt. Vâng! Có người mới nhìn thì gọi nó là những viên thuốc aspirin biết hát, có người "khủng bố hơn" lại bảo chúng chẳng khác gì mấy quả "ri-nêy" (grenade-lựu đạn) trong các trò chơi bắn súng. "Không!" - có người cãi lại, "chúng giống mấy cái micrô thời xưa hơn!". Bạn thì sao? Hãy cho ý kiến của bạn về vẻ ngoài của XA3051 – hệ thống loa được các kỹ sư âm thanh An-tếch thiết kế cho các hệ thống chơi game chuyên dụng, đầu chơi VCD, DVD hay TV gia đình.

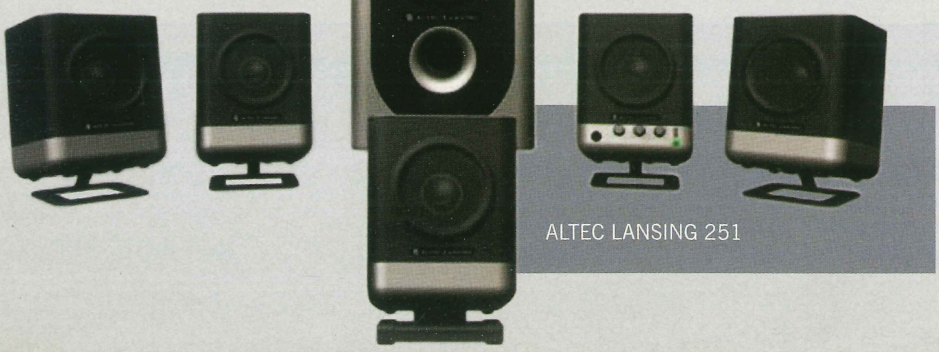
Đầu tiên, ai cũng ngỡ đây là một hệ thống loa 5.1 với 4 loa vệ tinh, 1 loa trung tâm, một loa siêu trầm. Tuy nhiên, bạn sẽ không được gì hơn ngoài hai kiểu kết nối để tiếp nhận nguồn âm thanh... 2 kênh: 1 cho kết nối RCA (hay thường gọi là đầu nối bông sen) và 1 cho kết nối sử dụng đầu mini-stereo 3,5mm. Chuẩn Dolby Surround Pro Logic tích hợp trong XA3051 sẽ đảm nhiệm phần việc "phân phát" âm thanh đến tất cả các loa thông qua chế độ giả lập dạng âm thanh 5.1 khi bạn chơi game, hay xem phim. Còn nếu muốn thư giãn một chút với đĩa nhạc mới của Micheal Learn To Rock – Take me to your heart, tôi khuyên bạn nên chuyển sang chế độ stereo bằng nút chuyển trên bộ điều khiển có dây kèm theo vì nghe nhạc theo chuẩn stereo vẫn "cuốn hút" hơn. Nhưng nếu bạn cứ muốn các loa còn lại như loa trung tâm và hai loa sau không phải rơi vào tình trạng "thất nghiệp", thì bạn nên lưu ý là tiếng nhạc phát ra, đặc biệt là từ các loa sau, bị méo tiếng là chuyện bình thường. Vấn đề này không phải lỗi của loa mà là do chế độ giả lập.

## LẮP ĐẶT

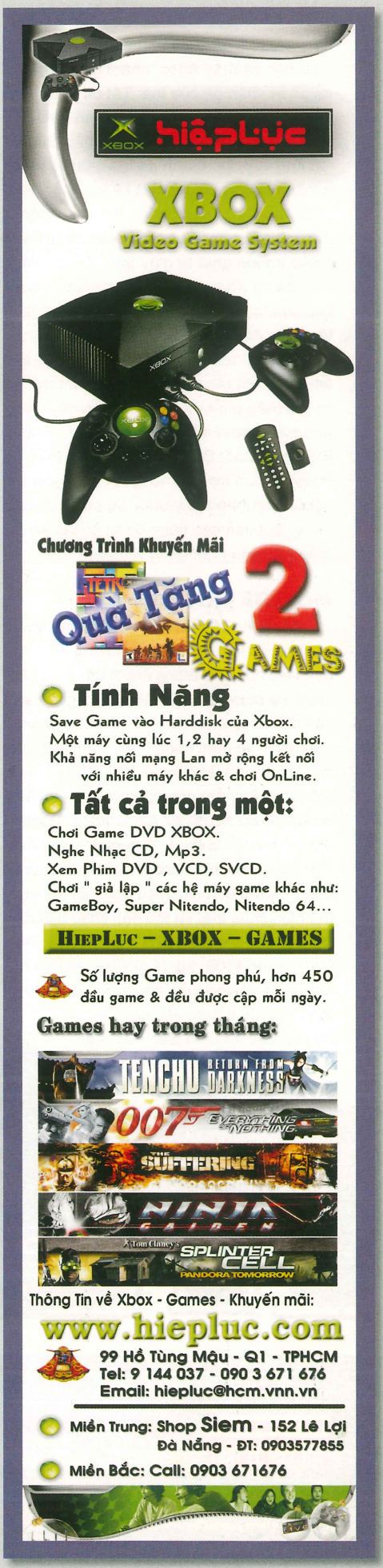
Altec biến "cơn ác mộng" khi phải lắp đặt và bố trí một hệ thống loa đa kênh thành công việc "dễ nuốt" hơn khi thiết kế các đầu nối và lỗ cắm theo màu. Giờ đây việc lắp và nối loa chỉ đơn giản như trò chơi "ráp màu". Nhìn chung, nhóm thử nghiệm chúng tôi hoàn toàn không gặp bất cứ trở ngại nào khi kết nối các sản phẩm này với máy tính và các nguồn khác như TV, Xbox..., nhưng chỉ lưu ý các bạn một số điểm. Với 251, bạn sẽ không thấy bộ biến điện rời, do đó chỉ việc cắm trực tiếp vào nguồn điện thông qua 1 phích nối 3 chấu khá to (có thể bạn sẽ cần một đầu chuyển ổ cắm). Do tích hợp toàn bộ các nút điều khiển trên loa phải trước, nên dây cho loa này sẽ to và khó bố trí. Với 4100, không có gì nổi bật ngoài việc bạn nên chú ý là loa trầm khá nặng. Và mặc dù được thiết kế với vỏ bọc chống từ tính nhưng nhà sản xuất vẫn khuyên không nên để loa siêu trầm quá gần màn hình máy tính. Còn với XA3051, ngay khi "khui" sản phẩm ra, bạn sẽ bất ngờ với bộ chuyển biến điện rất to và nặng. Tất cả các sản phẩm giới thiệu kỳ này đều được tích hợp một lỗ cắm cho headphone nhưng với XA3051, có 2 lỗ cắm - rất thích hợp cho 2 người cùng ngồi chơi mà không muốn "làm phiền" hàng xóm.

## ... VÀ CẢM NHẬN

Chất lượng! Chúng tôi hoàn toàn hài lòng về phần "vỏ" của sản phẩm, từ cách thức đóng gói, tài liệu hướng



ALTEC LANSING 251

dẫn, đến các phụ kiện kèm theo. Nếu để ý kỹ bạn sẽ thấy Altec "chăm chút" ngay cả phần chân đế của loa. Tất cả đều được bọc cao su và các vật liệu có tính bám dính tốt, đảm bảo cố định loa chắc chắn. Có như vậy, âm thanh do loa phát ra sẽ ít bị cộng hưởng bởi bề mặt kê loa. Còn về phần "hồn" của sản phẩm thì sao? Nhóm thử nghiệm cố gắng kết nối sản phẩm với nhiều nguồn phát từ máy tính, TV và máy chơi game Xbox. Riêng về máy tính, nhiều loại sound card được đem ra sử dụng để tiện việc đánh giá. Qua thử nghiệm , âm thanh của Altec có xu hướng nghiêng về âm trầm. Rõ ràng là ngay từ các model loa có giá thấp nhất thì âm trầm vẫn gây được ấn tượng mạnh đối với người nghe so với cái giá của nó. Do đó, chúng hoàn toàn thích hợp với trò chơi và phim ảnh, vốn có nguồn âm thanh gây được sự chú ý bởi tập trung đa phần các tiếng động có tần số thấp như tiếng nổ, tiếng va chạm...

**BẢNG THÔNG SỐ VÀ ĐÁNH GIÁ CHUNG**

| THÔNG SỐ | 251 | XA3051 | 4100 |
|---|---|---|---|
| Kiểu loa | 5 loa vệ tinh + 1 loa trầm | 5 loa vệ tinh + 1 loa trầm | 4 loa vệ tinh + 1 loa trầm |
| Số kênh âm thanh | 6 kênh | 2 kênh | 5 kênh |
| Tổng công suất liên tục | 60 Watts RMS | 56 Watts RMS | 107 Watts RMS |
| Dãy tần đáp ứng | 35 Hz – 18 kHz | 32 Hz – 18 kHz | 30 Hz – 20 kHz |
| Tín hiệu/nhiễu (SNR) | >70 dB | >76 dB | >65 dB |
| Thiết kế cho | PC gaming | Video gaming + TV Audio | PC gaming |
| Giá tham khảo | 100 USD | 200 USD | 145 USD |
| Bảo hành | 1 năm | 1 năm | 1 năm |
| NHẬN XÉT * | | | |
| Thể hiện game | *** | ***1/2 | **** |
| Thể hiện DVD | *** | ***1/2 | **** |
| Thể hiện nhạc | **1/2 | *** | ***1/2 |
| Mẫu mã | ***<br>Không mấy ấn tượng | ****<br>Lạ mắt | *****<br>Sang trọng và ấn tượng |
| Hiệu năng/giá thành | Trung bình | Trung bình | Tốt |

(*): Khung điểm tối đa là ***** cho sản phẩm có chất lượng tối ưu

## MỖI LOA MỘT VẺ...

Hệ thống 251 xem ra hơi bị lu mờ so với 2 sản phẩm còn lại, nếu không tính đến việc nó là hệ thống âm thanh 5.1 hoàn chỉnh có mức giá khá mềm. Do bị giới hạn về phần công suất cũng như việc loa trầm được thiết kế theo dạng "nén", nên 251 cho ra âm trầm vơi, không đủ, đặc biệt là ở mức âm lượng lớn. Âm cao cũng vậy, thiếu hẳn sự tinh tế khi nghe các âm tần cao. Thiết lập âm thanh "Dolby 5.1" trong trò chơi Far Cry với bo mạch âm thanh Creative Sound Blaster Live! 5.1, các hiệu ứng môi trường thể hiện chưa thật sự tạo nên khác biệt rõ ràng so với các dàn loa 5.1 có giá thấp hơn.

Đối với 4100, tuy bị giới hạn là một hệ thống 4.1 nhưng theo chúng tôi, nó hoàn toàn đáp ứng được yêu cầu cần và đủ của các trò chơi hiện nay – tái hiện âm thanh môi trường chân thật. Âm trầm mạnh, chắc. Tuy nhiên, đối với âm nhạc, việc phối hợp giữa âm cao từ các loa vệ tinh và âm trầm từ loa sub không có sự kết dính. Tiếng trầm thường át hơn, tạo cảm giác nặng nề cho người nghe; có lẽ một phần cũng là do thiếu sự hòa quyện của âm trung. Còn đối với game, lần lượt từ Splinter Cell Pandora Tomorrow, Far Cry, Battle Field 1942, Call of Duty cho đến Need For Speed: Underground... các âm tần thấp đều được thể hiện rất tốt. Các tiếng nổ, va chạm... trong trò chơi hoàn toàn có thể gây "sốc" cho bạn.

Cuối cùng là XA3051. Điều đầu tiên có lẽ cần phải nhắc lại, đây là "hệ thống 5.1 giả" do sử dụng kỹ thuật âm thanh (Dolby Surround Pro Logic) để giả lập hệ thống loa đa kênh. Tuy nhiên, âm thanh do XA3051 mang lại tạo cảm giác nhẹ nhàng hơn so với 4100. Âm trầm vừa nhưng lại mất đi đặc tính "dữ dội" khi thể hiện âm tần thấp trong game. Nếu so với 4100, XA3051 phối hợp khá nhuần nhuyễn giữa các âm cao, trung và thấp. Nhưng với cái giá khoảng 200 USD, người nghe có vẻ cần nhiều hơn những gì mà XA3051 đang thể hiện. Do đó, khi phải đánh giá giữa hiệu năng/giá thành cho XA3051, chúng tôi buộc phải xem chất lượng do hệ thống mang lại không có gì đặc biệt so với mức giá của nó, ngoài dáng vẻ trông khá "bụi".

ALTEC LANSING XA3051

## LỜI KẾT

Bạn thấy không, âm thanh rạp hát đang xâm lấn mạnh mẽ phòng khách gia đình, cùng với khoảng cách ngày càng hẹp đi giữa phim ảnh và trò chơi. Do đó, cái mà chúng ta cần lúc này là một dàn loa tốt nhằm tái hiện lại một cách chân thật không gian và môi trường đang diễn ra trên màn hình. Nếu bạn quan niệm việc "tậu" một dàn loa nghiêm túc là điều cần thiết cho hệ thống chơi game của mình, cái tên Altec Lansing theo chúng tôi là một trong những nhãn hiệu bạn không nên bỏ qua.

**BÚT TRẺ**

BUT-TRE@BUT-TRE.COM

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

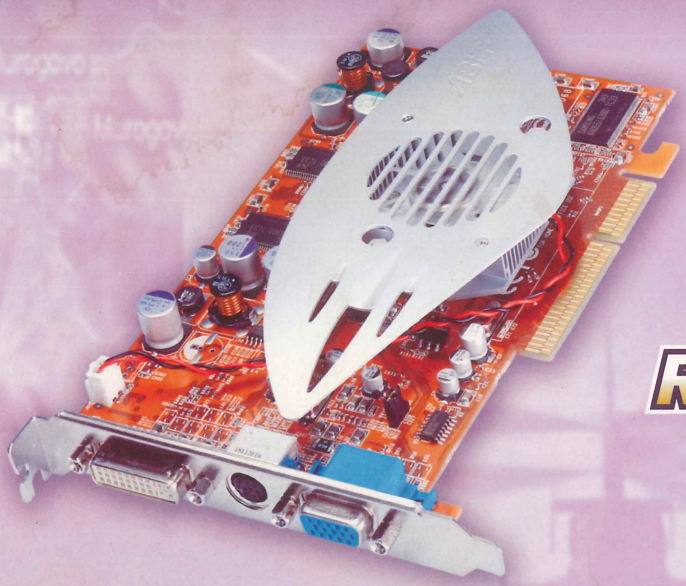
**Tòa soạn:** 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 9304324 - Fax: (84.8) 9304338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; **Website:** *www.pcworld.com.vn*.

• Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** • Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

ABIT Graphics Card

# Built for Gamers by Gamers

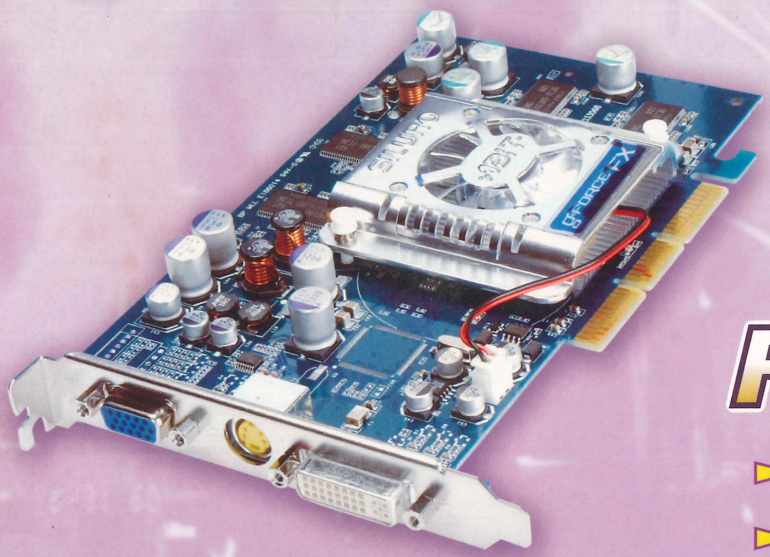


GRAPHICS BY ATI

## Radeon 9600XT-VIO

- 256MB DDR
- 128 bit
- Video In

DIRECTX9 | AGP8X | TV-OUT | DVI | DUAL VGA



nVIDIA GeFORCE FX

## FX5700

- 256MB DDR
- 128 bit

www.ABIT.com.tw

Nhà phân phối: **DOANH NGHIỆP TƯ NHÂN TIN HỌC AN NHẤT**

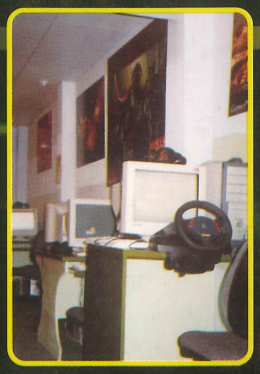
**CÓ BÁN TẠI:**

**CỬA HÀNG VI TÍNH 21**
21 Bùi Thị Xuân, Q.1 * Tel: (08) 9253642 - 9253643
Mobil: 090 3901321 (gặp chị Minh) * Email: vitinh19@hcm.vnn.vn

**CỬA HÀNG SƠN HẢI**
12 Lê Văn Linh, Hà Nội * Tel: 7331515 - 7330881
Mobil: 0913 008008 (gặp chị Hạnh)

# GamePRO.

PRO. ONLINE GAME CLUB



## CÂU LẠC BỘ GAME ONLINE CHUYÊN NGHIỆP NHẤT VIỆT NAM

- **Tất cả game được nhập từ Mỹ, Nhật và được cập nhật liên tục:**
  - WARCRAFT III - THE FROZEN THRONE chính thức của BLIZZARD. 50 đường trực tuyến cùng một lúc trên 4 cổng (GATE): LORDAERON, AZEROTH, KALIMDOR, NORTHEND.
  - Câu lạc bộ game đầu tiên tại Việt Nam hỗ trợ chơi các game online lớn như: FINAL FANTASY XI ONLINE, DARK AGE CAMELOT, ANARCH7 ONLINE, WORLD OF WARCRAFT,...
- **Các thể loại về game online luôn được cập nhật mới như: DIABLO II, STARCRAFT, MU, PRISTON TALE, HALO, UNREAL TOURNAMENT 2004**
- **Nơi gặp gỡ của tất cả Gamer chuyên nghiệp để giao lưu và học hỏi kinh nghiệm.**
- **Cấu hình máy tính dành cho chơi game cực mạnh được hỗ trợ Card tăng tốc đồ họa dòng FX-128Mb**
- **Phòng game do công ty Hoàng Kiến thiết kế, tạo dựng một không gian chơi đầy ấn tượng.**

**GamePRO**
*67 Nguyễn Trọng Tuyển, P.15, Q.PN*
*ĐT: 8475638 - Email: game@freeforfly.com*

- ***GIA NHẬP NHÓM GamePRO. AND FRIENDS. CÙNG CHÚNG TÔI KHÁM PHÁ THẾ GIỚI GAME ONLINE.***
- ***BẠN SẼ LÀ AI TRONG THẾ GIỚI FANTASY XI VÀ WORLD OF WARCRAFT?***
- ***THÁNG 10 NĂM 2004, GAMEPRO SẼ CHÍNH THỨC TRỞ THÀNH NHÀ ĐẠI DIỆN PHÂN PHỐI GAME ĐẦU TIÊN TẠI VIỆT NAM CỦA 3 HÃNG GAME LỚN: BLIZZARD, SIERRA, EA***

Phoenus

# THƯỞNG THỨC GAME VỚI
## Gigabyte nVIDIA Geforce™ graphics card!

Card đồ họa nVIDIA Geforce™ của Gigabyte mang đến sự thỏa mãn những nhu cầu cao cấp về tốc độ, màu sắc và độ hiển thị trong thế giới game 3D, trong môi trường đồ họa cũng như trong các ứng dụng về kỹ thuật số và phim ảnh video.




The way it's meant to be played
nVIDIA

GIGABYTE™ N Series Graphics Accelerator

Để biết thêm thông tin xin vui lòng liên hệ:

**Công ty Viễn Sơn**
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
Tel: 08-8326085

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY